

AMIGA •

ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

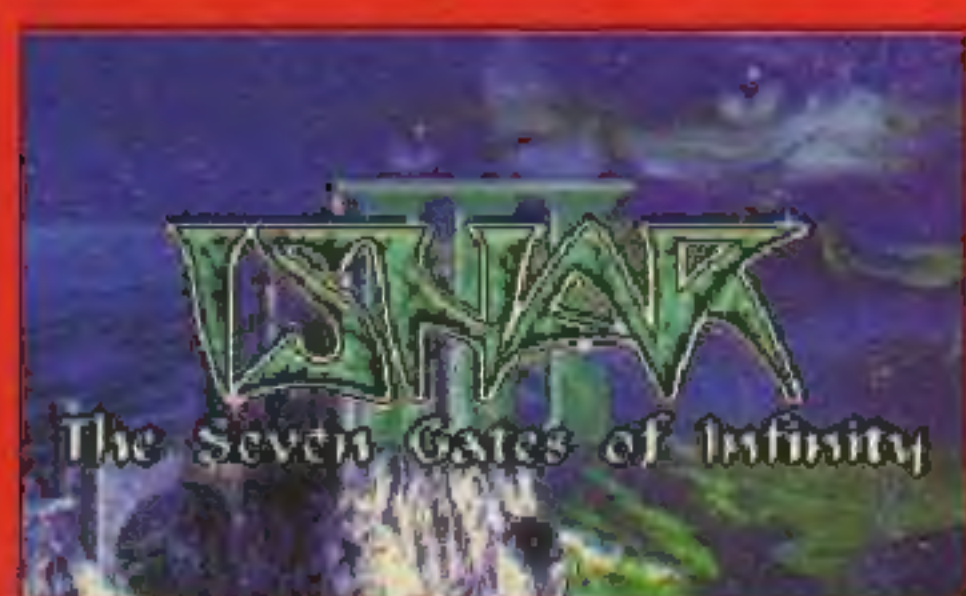
68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

MARZEC
(3/95)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

SEKSTANT

22



ISHAR 3



FLIGHT COMMANDER 2



SHAQ FU



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

DARK SUN 2 • NCAA BASKETBALL •
TEENAGENT • MENZOBERRANZAN •
KAJKO I KOKOSZ • SYSTEM SHOCK •
ON THE BALL LEAGUE • DARK FORCES •
PROJECT FIRESTART • RISE OF THE TRIAD •
COLONIZATION PL •
NOCTROPOLIS •
CYCLONES •
JUNGLE STRIKE •
5TH FLEET •
i inne...

IBM PC
**MORTAL
KOMBAT 2**
TAJNE CIOSY
IBM PC

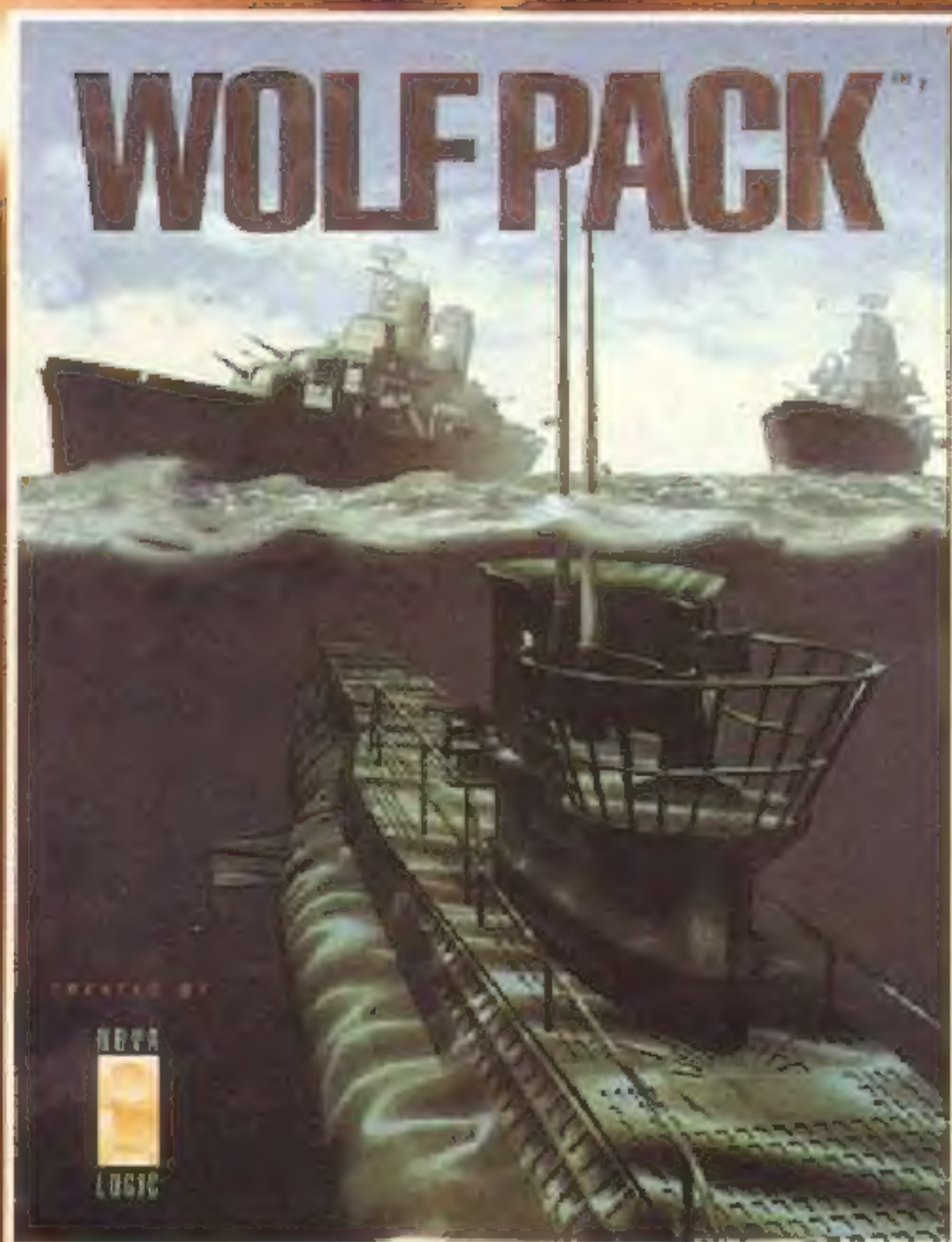
Jak zamienić Atari
na
Apple®
Macintosh LC 475
Wielka promocja!

PRZEGLĄD
GIER
DOOM'o-podobnych

12xDOOM

Grafika: Eight Goddesses, Mortal Kombat 2 (Pegaz Ass)

TEST 4 JOYÓW
FIRMY SUNCOM



To właśnie WOLFPACK ustalił standard w symulatorach walki morskiej dla komputerów IBM. WOLFPACK ze swoją niesamowitą grafiką i dokładnością w odwzorowywaniu szczegółów statków, łodzi podwodnych i niszczycieli oraz wszelkich instrumentów i przyrządów jest prawdopodobnie uważany za jeden z najlepszych symulatorów tego typu.

Zaprojektowany dla jednego lub dwu graczy WOLFPACK pozwala np. na wcielenie się w rolę dowódcy eskorty alianckiej podążającej wraz z flotą na północny Atlantyk i uczestniczenie w konflikcie między amerykańskimi niszczycielami a hitlerowskimi łodziami podwodnymi, kierowanymi np. przez oponenta (2 graczy).

WOLFPACK posiada 70 różnych misji, które rzucają wyzwanie nawet najbardziej doświadczonym graczom. Symulator ten pozwala także na konstruowanie własnych misji. Fraktalowe animacje (w pakiecie CD) oraz realistyczne dźwięki przenoszą gracza w niebezpieczne, lodowate głębiny północnego Atlantyku.

NOVA

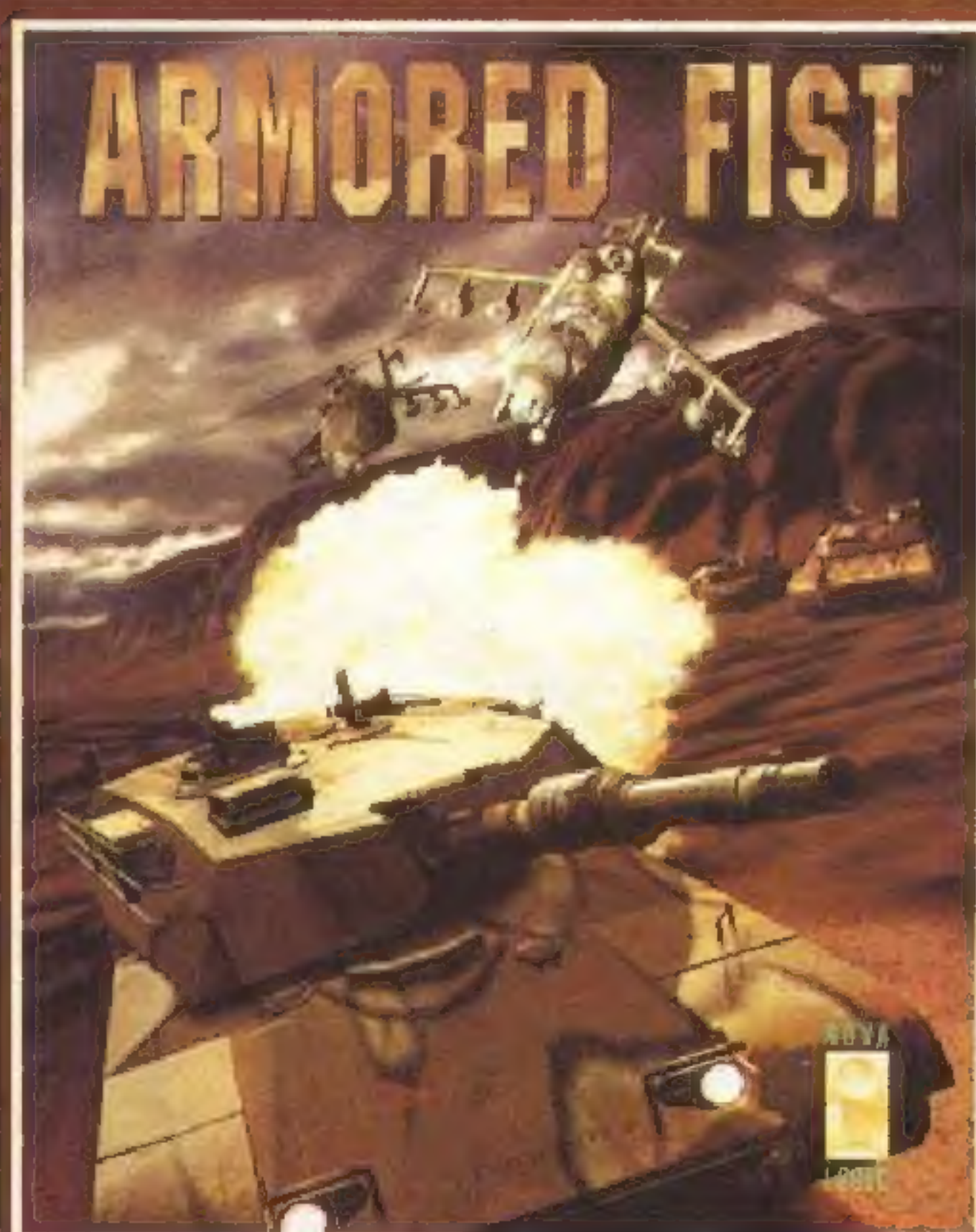
LOGIC

TM



Prawdopodobnie najbardziej popularny symulator helikoptera RAH-66 Comanche Attack na świecie. Płynna foto-realistyczna grafika (fraktalowa) oraz zdigitalizowane, dające wrażenie przestrzenności dźwięki stwarzają ekscytującą atmosferę gry. Latanie w wąwozach, chowanie się wśród gór, szpiegowanie wroga i oczywiście sama walka zarówno powietrzna jak i lądowa to kwintesencja tego symulatora.

W pakiecie z CD znajduje się animowana trylogia Comancha, oraz specjalne tytułowe animacje wraz z 10 dodatkowymi misjami.



Znajdujesz się w samym sercu zacieklej walki z użyciem najnowocześniejszej broni. Przedzierając się przez kłęby dymu unoszące się nad Twoją ostatnią ofiarą czujesz, że ktoś Cię obserwuje. Włączając czujniki termiczne zauważasz coś gorącego z tyłu za drzewami. Urządzenie wykrywające cel przybliża Ci automatycznie na ekranie nieprzyjacielski pojazd – radziecki czołg T-80, który, właśnie w tej chwili, obraca się w Twoim kierunku. Nie ma już czasu na myślenie...

Ładujesz działo, blokujesz celownik i... STRZELASZ!

Doskonała jakość zdigitalizowanego dźwięku (odgłosy walki) oraz zdigitalizowanej mowy to jeszcze jeden atut tej niesamowitej, wykonanej przy użyciu techniki fraktalowej, gry firmy NovaLogic.

Wymagania opisanych gier:
komputer IBM-PC lub kompatybilne
386 SX lub lepszy
min. 4MB RAM
MS-DOS 3.3 lub nowszy
karta VGA
Dysk twardy
CD-Rom drive

Firma NovaLogic stworzyła nowe świetne gry.
Teraz masz okazję wypróbować możliwości prawdziwego symulatora
helikoptera.
czołgu.
oraz okrętu podwodnego.

Wszystkie gry wykorzystują grafikę fraktalową, pracują w trybie wysokiej rozdzielczości
a na dodatek posiadają całą gamę zdigitalizowanych efektów dźwiękowych.

Jeżeli jeszcze nie natknąłeś się na żadną grę tej firmy to nie widziałeś nigdy prawdziwego symulatora



COMPUTER
GROUP

sp. z o.o.

W-wa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA
WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

ORAZ

Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Tomasz Sękowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wiczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek

Druk
Wojskowe Zakłady
Graficzne, Warszawa,
ul. Grzybowska 77

Nakład 107.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.

Materiałów
nie zamówionych
nie zwraca,
w przypadku publikacji
zastrzega sobie
prawo do skrótów.
Wszystkie użyte znaki
firmowe i towarowe
są zastrzeżone
przez ich właścicieli.

Special bonus greetings:
red. Wojtek (nice party at Marriott)
Acclaim (good work, guys)
starzy dłużnicy (I can get no sat...)
Manga-oidadkę dedykujemy
MortalGulashowi za ofiarą postawę.
Niech żyje Akira!

Special fuckings:
Jwii (Oj Ela - straciłaś przyjaciela)
...and no more fucks today



5th Fleet66
Armada CD46



Arktyczne Polowanie9
Beneath a Steel Sky CD44



Black Thorne28



Colonization PL63



Corridor 731
Cyclones31
Dalek Attack23
Dark Forces30



Dark Sun 2: Wake of the Ravager...40



Death Mask33

Descent32
Eksperyment Delfin19
Flight Commander 262
Fortress of Dr. Radiaki32



Galactic Warrior Rats23



Harpoon & Harpoon Classic64
Heretic32
Inferior29
Ishar 338



Jungle Strike26



Kajko i Kokosz10



Menzoberranzan36



Mortal Kombat 2 (PC)20, 68

NCAA Basketball60



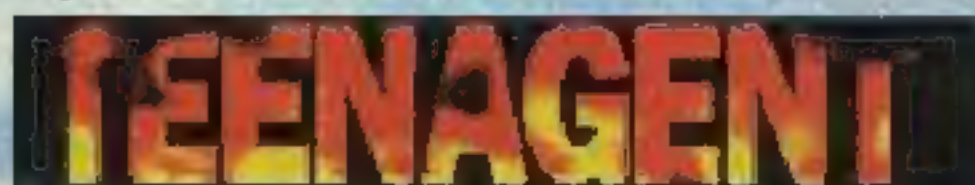
Noctropolis CD42
On the Ball League60
Privateer CD45
Project Battlefield33
Project Firestart7



Project X29
Relentless Twinsen's Advent...34



Rise of the Triad30
Sensible World of Soccer22
Shaq-Fu24
Space Pirates CD44
System Shock CD45



Teenagent28



Ultimate Body Blows19
Uridium 229
V4Victory: Market Garden65
Virtuoso32
Vortex: Quantum Gate 2 CD46
Władcy Ciemności8



Za Żelazną Bramą33

numer nie sponsorowany

Po nocy zawsze przychodzi dzień, a po burzy spokój. Tym razem po przygodówkowej suszy pojawiło się naraz kilka ciekawych gier – zarówno dalszych części wcześniejszych przebojów, jak i nowych niezależnych tytułów. Mamy też polską kartę atutową – jest nią **TEENAGENT**, który niechybnie zasłuży na miano przeboju, podobnie jak najlepsze współczesne zachodnie produkcje.

Nad wszystkimi wydawanymi ostatnio grami wisi jednak nieuchronne widmo CD-ROM. Tylko nieliczni decydują się jeszcze na wydawanie swych gier na dyskietkach, przy czym na Zachodzie są one droższe niż wersje kompaktowe! Od tego nie ma już odwrotu... chyba że w stronę konsol.

ALONE IN THE DARK 3

Edward Carnby znów jest sam w ciemnościach. Jego wystraszona mina dobitnie świadczy, że ma niemal mokro w spodniach. Znowu zadarł z siłami ciemności, które porwały dorosłą już Emily, a Edek odważył się ruszyć jej na ratunek.

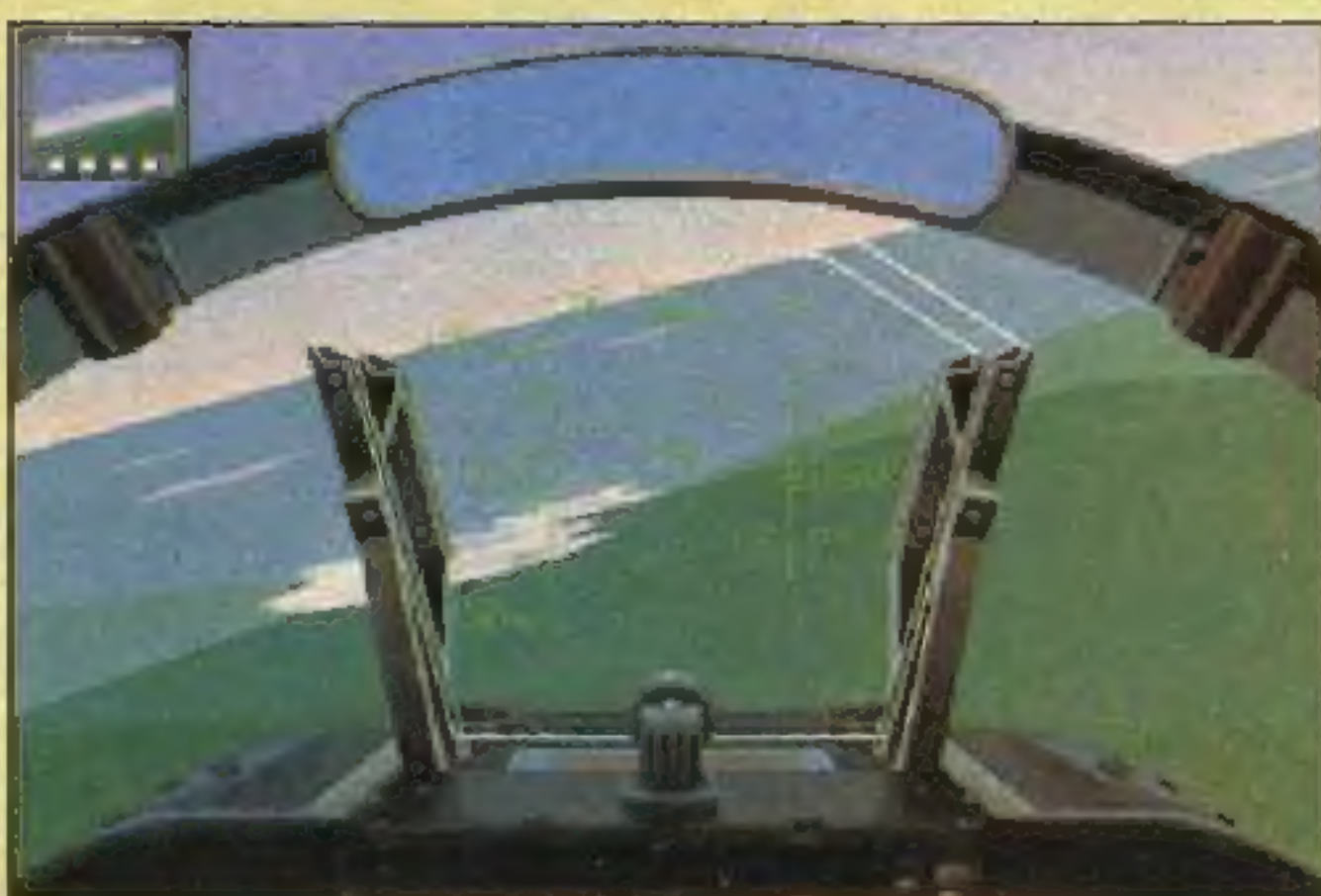
INFOGRAMES przerywa twój spacer ponad rok milczenie. Wszystko wskazuje na to, że **ALONE IN THE DARK 3** będzie hitem tak jak poprzednie części. Gra ma niesamowity scenariusz, duży stopień trudności, wiele zagadek i ciekawych kombinacji przedmiotów. Akcję toczącą się w latach dwudziestych na Dzikim Zachodzie w miasteczku Slaughter Gulch zaillustrowano wspaniałymi tłami i niezwykle wymownie udźwiękowiono. Zasady sterowania pozostały, grafika postaci i animacja nie zostały niestety ulepszone, ale to się sprawdza! Gra pracuje przyzwoicie nawet na powolnych komputerach 386. Wydano ją na razie tylko na CD-ROM, z czego kod zajmuje 34 MB, a dźwięk zapisany jest na ścieżce audio płyty.

Produkcja/Wydawca: INFOGRAMES
Platforma: PC VGA, CD-ROM



US NAVY FIGHTERS

Oczekiwany od dawna symulator z wielkim hukiem nadleciał. **US NAVY FIGHTERS** pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości, posiada bibliotekę danych obejmującą informacje m.in. o samolotach, okrętach i czołgach, wzbogacane możliwością oglądania pojazdów ze wszystkich stron. Wszystkie odprawy są w postaci digitalizowanych filmów, można uczestniczyć w kampaniach, bądź brać udział w pojedynczych misjach. Grafika sa-



mego symulatora robi wielkie wrażenie – gra potrafi wyciągnąć tryb 1024x768 punktów, ale niestety potrzebne są ekstremalnie szybkie komputery. Dla niedzielnych lotników przygotowano opcje takie jak nietykalność, czy niewyczerpywalna amunicja. Jeśli chodzi o prezencję, **US NAVY FIGHTERS** jest najlepszy, zaś jeśli chodzi o realizm – już niedługo wypowiedzą się o tym specjaliści. Gra będzie wydana w Polsce przez IPS COMPUTER GROUP.

Produkcja/Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

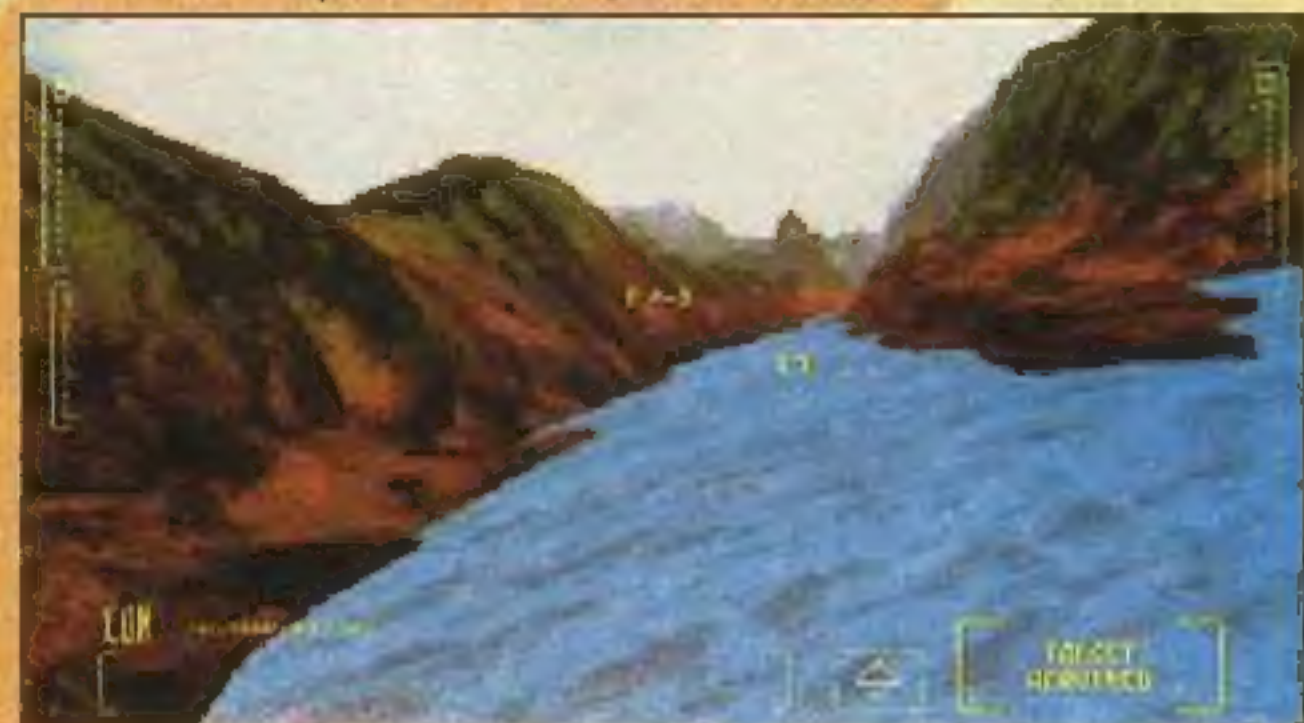


CYBERIA

Mniej więcej rok temu spory szum wywołał **REBEL ASSAULT** (CD), w wydanej właśnie grze **CYBERIA** (CD) jest bardzo wiele elementów do złudzenia podobnych graficznie. Jest rok 2027, międzynarodowa organizacja FWA (Free World Alliance) toczy otwartą wojnę z pewną tajną agencją, stanowiącą faktycznie związek zawodowy kryminalistów. FWA ma w swych rękach hackera, którego łagodnym przymusem zachęca do misji sabotażowej na terenie wspomnianej



agencji. Hackerem jesteś ty, wsiadasz do ponaddźwiękowego wehikułu i ruszasz ku ukrytej wśród niedostępnych rosyjskich stepów bazy. Pierwsza część gry rozgrywa się w powietrzu, celem jest chwytanie w celownik wrogich pojazdów i odpalanie wiązek laserowych. Rzecz jasna nie jest to symulator –



cała sceneria została uprzednio wyrenderowana, nie można więc latać jak się chce. Po dotarciu do bazy, elementy zręcznościowe zostają wzbogacone przez porcję famigłówek. **CYBERIA** wygląda bardzo ładnie, dość mało jest w niej „czystej gry”, jej potencjalnych zwolenników należy szukać wśród fanów **AMERICAN LASER GAMES** czy **SCI**.

Produkcja: XATRIX
Wydawca: INTERPLAY
Platforma: PC VGA, CD-ROM

DRUG WARS

Po wywołujących ambiwalentne odczucia **SPACE PIRATES**, firma **AMERICAN LASER GAMES** wydaje kolejną filmową strzelaninę. **DRUG WARS** (CD) to klimaty i scenerie podobne jak w **CRIME PATROL** – terroryści, punki, grube ryby czarnego rynku i... tym razem piękne dziewczyny. Gra będzie sprzedawana w Polsce przez firmę CD Projekt.

Produkcja/Wydawca: AMERICAN LASER GAMES
Platforma: PC VGA, CD-ROM



GUILTY

Jack T. Ladd przypieczętował właśnie swój kolejny szwindel, gdy nagle nie wiadomo skąd zjawili się krążownik, będący własnością intergalaktycznej policji. Zdziwienie Jacka wzrosło na widok jednoosobowej załogi, którą stanowiła Ysanne Andropath, kotka jak z rewii w unifor-



mie agenta federalnego. Będąc pod taką eskortą nie protestował zbytnio słysząc, że lecą do najbliższego więzienia, szybko jednak zabrakło paliwa i pojazd zmuszony został do przymusowego lądowania na mroźnej planecie.

To tylko początek smakowitej



przygodówki GUILTY, stanowiącej kontynuację INNOCENT UNTIL CAUGHT – całość ma wiele wspólnego ze słynnym cyklem s-f Harry'ego Harrisona „Stalowy Szczur”, a Jack T. Ladd to odzwierciedlenie Jima di Griz. Na początku można wybrać jedną z dwu postaci, potem odwiedza się kilka planet, obracając się w dość podejrzanych sferach. W międzyczasie nastąpi incydentalny atak Obcych, Jack w przerwie między interesami będzie musiał go zatrzymać. Trzeba podkreślić wyjątkowo ładną muzykę no i oczywiście barwną fabułę.

Produkcja: DIVIDE BY ZERO
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: Amiga, PC VGA



ZONE RAIDERS

Twórcy ZONE RAIDERS w widoczny sposób przeżywają fascynację MEGARACE (CD). Stworzyli zręcznościówkę, w której pędzisz bolidem po wijącym się jak serpenty torze, wokół którego umiejscowione są wieżowce i ogromne elewacje reklam. ZONE RAIDERS posiada grafikę wektorową, do gry potrzebny będzie bardzo szybki sprzęt, gdyż wszystko generowane jest

w czasie rzeczywistym a nie tak jak w MEGARACE – przygotowane wcześniej w postaci filmu.

Produkcja: IMAGE SPACE
Platforma: PC VGA



KING'S QUEST 7

Pracujący pod Windows KING'S QUEST 7 (CD) jest już na rynku. Gra podzielona jest na sześć rozdziałów, rozpoczynając zabawę można wybrać start od dowolnego z nich. Jakość grafiki bije na głowę wszystkie dotychczas wydane gry wzorowane na filmach rysunkowych. SIERRA wprowadziła ułatwiającą zabawę nowinki, takie jak automatyczna kontynuacja w wypadku śmierci (ta zdarza się często) czy możliwość błyskawicznego przerwa-



nia konwersacji lub animacji. Nastroj jest słodutki, cechuje go sentymentalizm i „dziecinność” akcji. Jakościowo gra nie odbiega od po-

przednich części, z tym że dopracowana jest w każdym szczególe. Szanse, że KING'S QUEST 7 kiedykolwiek ukaże się na dyskietkach spadły do zera – program zajmuje



ponad 500 MB, z czego 200 MB to stanowiące integralną całość grafika i animacje postaci.

Produkcja: Roberta Williams
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Platforma: PC Windows, CD-ROM



PSYCHO PINBALL

„Psychiczny Bilard” albo lepiej „Bilard dla Psycholi” ma szansę wybić się na czoło wśród zalewu gier ze słówkiem PINBALL w nazwie. Stoły są kolorowe, a na nich grzybki, bonusy, rampy, dziury i wszedobylska kula. Jednak PSYCHO PINBALL dzięki szybkiej, płynnej animacji, bardzo pomysłowym stołom i dużej dynamice będzie znaczącym konkurentem dla gier 21st CENTURY. Wyprzedzając premierę firma CODEMASTERS wydała nawet kompakt z psychomuzyką nagrałą przez thrashowe i punkowe zespoły underground.

Produkcja/Wydawca: CODEMASTERS
Platforma: PC SVGA i konsole



TIGERS IN SAND

Mamy wreszcie zapowiedź dobrej polskiej gry strategicznej. Jej tematyką jest operacja TORCH (Afryka Płn. 1942 r.). TIGERS IN THE SAND będzie planszową grą strategiczną typu operacyjno-taktycznego, z której wersją beta mieliśmy okazję się zapoznać. Idea gry przypomina V FOR VICTORY, choć ze względu na prostsze sterowanie i zasięg operacji (cały teatr wojenny) może być dla niej konkurencyjna. Gra ma przyzwoitą grafikę – VGA, niezbyt skomplikowane



sterowanie – klawiatura i mysz, a ponadto można ją uruchomić nawet na AT 286. Autorzy zapowiadają algorytmy do gry z komputerem, różne scenariusze i oczywiście wersję polskojęzyczną. Życzymy, żeby TIGERS IN THE SAND osiągnęła taką samą popularność jak gry R.T.SMITH'a – DESERT RATS i VULCAN (opis w SS'16) o podobnej tematyce i podobnym, choć znacznie prymitywniejszym sterowaniu.

Produkcja: Paweł Jadczyk
i Paweł Klimaszewski
Platforma: PC VGA

NAVY STRIKE

MICROPROSE po zapaści spowodowanej stratą zespołu opracowującego linię realistycznych symulatorów (F-15 STRIKE EAGLE 3, F-14 FLEET DEFENDER) będzie kontynuować tę linię. Następnym symulatorem z serii realistycznych będzie NAVY STRIKE – gra, którą można określić jako połączenie TASK FORCE 1942 i F-14 FLEET DEFENDER. W sumie będzie to więc produkt podobny do HARRIER ASSAULT – dowodzenie na poziomie operacyjnym, strategicznym oraz osobiste wykonywanie misji.

Większość misji w NAVY STRIKE jest osadzona wokół operacji „Pustynna



Burza”, wymierzonej przeciwko irackiej inwazji w Kuwejcie.

W grze zaimplementowano wiele samolotów współczesnego pola walki oraz prototypów: FA-18, A-12 i F-22. Gra zapowiada się na niezły kasek dla wielbicieli symulatorów i mimo pracy w podstawowej rozdzielczości wygląda bardzo porządnie.

Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC VGA



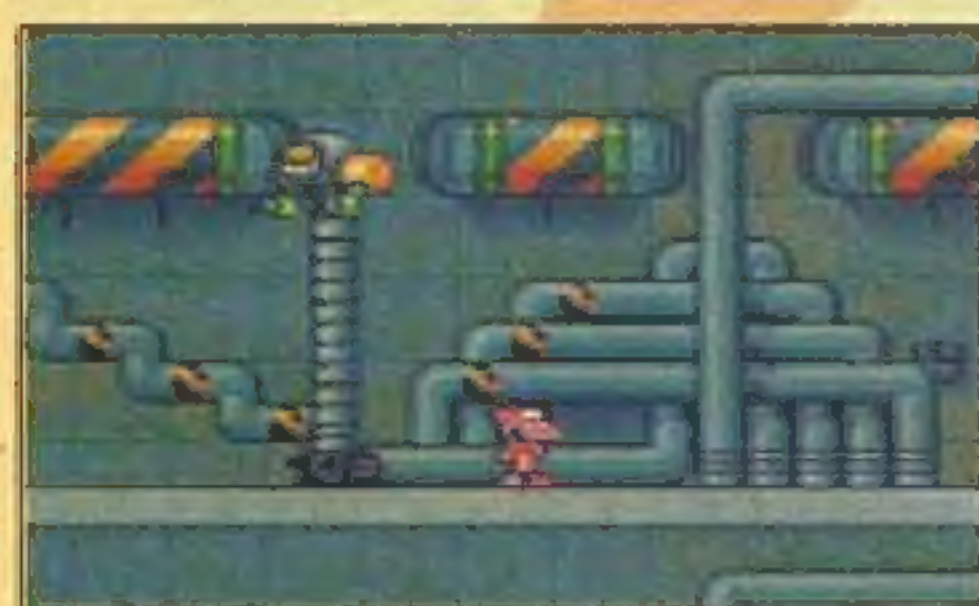
PIOTRKÓW 1939

Autorzy polskiej gry strategicznej ARDENY – grupa THE SWORDS kończy prace nad swym drugim produktem, tym razem nawiązującym do historii Polski. PIOTRKÓW 1939 bę-



dzie początkiem całej serii gier przedstawiającej kampanię wrześniową 1939 roku. Interfejs sterowania oraz wygląd mapy przypomina ARDENY, dokonano jednak wielu usprawnień oraz dodano obsługę myszy. Bardzo sugestywnie zrealizowane jest intro, które zawiera dokumentalne zdjęcia i nawet oryginalne przemówienie Adolfa Hitlera. Gra będzie wydana na przełomie marca i kwietnia przez IPS Computer Group.

Produkcja: THE SWORDS
Wydawca: IPS COMPUTER GROUP
Platforma: PC VGA



V4V6: STALINGRAD

W okresie od 17.07.1942 do 2.02.1943 toczyła się jedna z największych bitew II Wojny Światowej – pod Stalingradem, której wynik zaważył na losach wojny. W listopadzie 1942 r. wojska sowieckie zatrzymały ofensywę niemiecką na przedpolach Stalingradu oraz na zachodnich przełęczach Kaukazu i przeszły do kontrofensy. W jej wyniku do lutego 1943 r. przerwały front i okrążyły 330-tysięczne zgrupowanie niemieckie, którego trzonem była 6 Armia Polowa dowodzona przez gen. F. Paulusa. Niemcom nie pomogły nadzwyczajne wysiłki podejmowane dla odblokowania otoczonych wojsk (kontrofensywa gen. E. von Mansteina oraz most powietrzny zorganizowany dla zaopatrywania okrążonych wojsk) – zgrupowanie F. Paulusa zostało zniszczone.

Tematyką V FOR VICTORY 6 jest właśnie bitwa stalingradzka. Kolejna gra z serii V4V niewiele różni się od pięciu swoich poprzedniczek – podobna grafika

LEGEND OF KYRANDIA 3

W pierwszej części sagi Fables & Fiends przedstawiano Malcolma w sposób dla niego niekorzystny. Błazen z roli czarnego charakteru awansował obecnie do statusu głównego bohatera i wymierne efekty tego widać w LEGEND OF KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE (CD). Gra ma rzeczywiście doskonałą grafikę, tworzoną na profesjonalnych stacjach graficznych. Akcja nie jest liniowa, równocześnie rozwiązujesz wiele zagadek, które dopiero w finale splotą się ze sobą. Trzeba niestety klikać myszką po całym ekranie, bo przedmioty są nieoznaczone, zabrakło też wygodnej opcji automatycznego prze-



PINKIE

PINKIE to prosta zręcznościówka z miłą grafiką i łatwo wpadającą w ucho muzyką. Na pierwszy rzut oka widać, że jest ona wzorowana na hicie JAMES POND 3. Gra przeznaczona jest raczej dla dzieci o małej zręczności, zaś tym co denerwuje jest wachlowanie dyskietai.

Platforma: Amiga 500, CD³²



SVGA (VESA w rozdzielczości nawet 1280x1024) i dźwięk, a także ten sam interfejs użytkownika co w OPERATION CRUSADER. Jedyna różnica to kilkanaście nowych opcji, których jeszcze nie było w poprzedniej grze.

Produkcja: ATOMIC GAMES
Wydawca: AVALON HILLS



mieszczania się pomiędzy odległymi planszami. KYRANDIA 3 operuje dużymi dawkami humoru, do tego dochodzi digitalizowana mowa w trakcie całej rozgrywki, śmiechy i oklaski dochodzące jak gdyby z widowni, a nawet możliwość ustawienia karykatu-

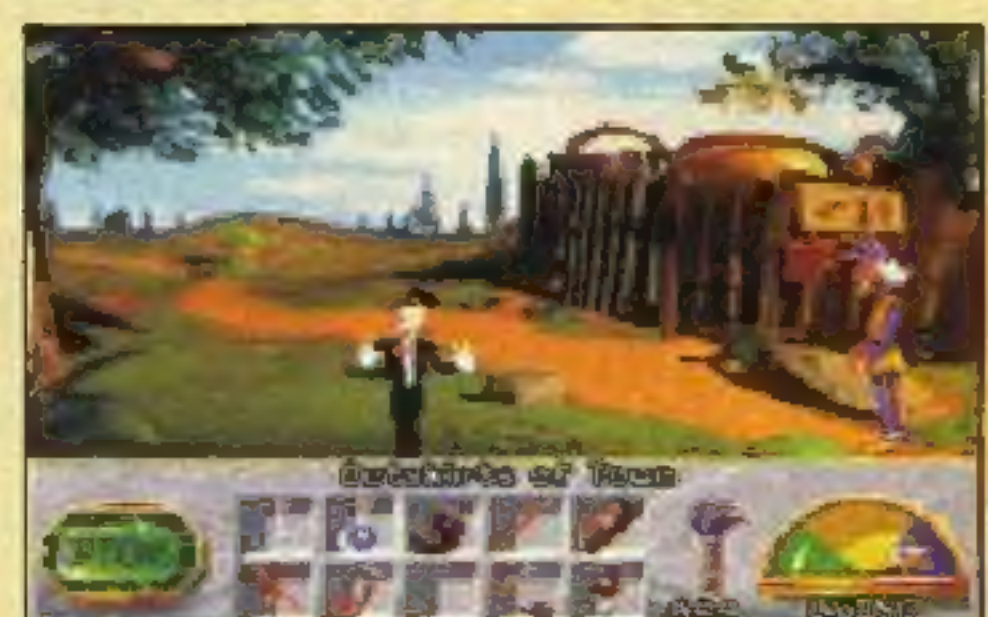
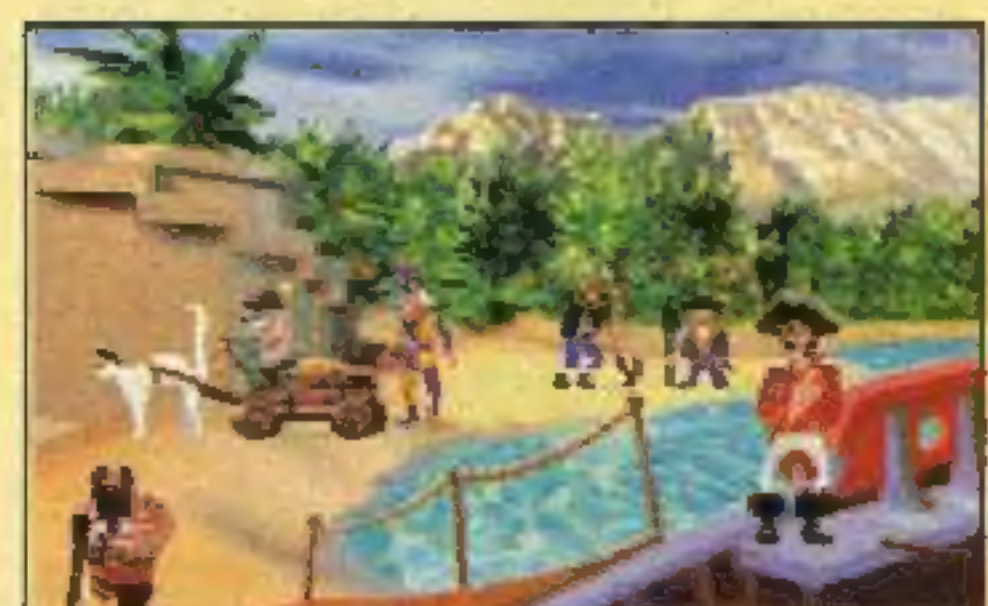


VIRTUAL GOLF

Interesujące podejście do golfa przedstawił CORE DESIGN w VIRTUAL GOLF: THE SCOTTISH OPEN. Program wyróżnia możliwość dowolnego przesuwania widoku na pole gry – można patrzeć z góry, bądź wykonywać obrót o 360°, po to by lepiej widzieć sytuację. Ubogi pakiet uderzeń i niedużo opcji nie zachęca golfowych profesjonalistów, oglądających na kanałach satelitarnych popisy Ernego Elsa czy Colina Montgomery. VIRTUAL GOLF może być natomiast wspaniałą wprawką dla osób, które jeszcze nie korzystały z programów dotyczących tego sportu.

ralnych głosów postaci (Helium Mode). Ogólnie rzecz biorąc jest to bardzo luksusowa gra przygodowa.

Produkcja: WESTWOOD
Wydawca: VIRGIN
Platforma: PC VGA, CD-ROM



Produkcja/Wydawca: CORE DESIGN
Platforma: PC VGA/SVGA



STAR TREK „A FINAL UNITY”

Trzecia gra z serii STAR TREK z podtytułem THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY będzie wydana na przełomie marca i kwietnia przez MICROPROSE. Zapowiadaliśmy ją co prawda już w październiku '94, ale wiadomo na pewno, że prace są już na ukończeniu.



Rozpoczęcie sprzedaży zbiegnie się z premierą nowego filmu STAR TREK – trzeciego pełnometrażowego filmu z tej serii. Fani seriali telewizyjnych i niezliczonych wydań na kasetach wideo kolejny raz przeniosą się w otchłań Kosmosu na pokładzie USS Enterprise.

Nowy STAR TREK wejdzie na ekrany naszych kin równo z zachodnią premierą, zaś gra trafi na sklepowe półki niewiele później, wydana przez IPS COMPUTER GROUP.

STAR TREK „A FINAL UNITY” jest przygodówką z elementami strategiczno-zręcznościowymi. Mniejsza teraz z fabułą, warto powiedzieć kilka słów o technicznej stronie gry. Będzie ona pracować nawet na najzwyklejszych komputerach 386 w podstawowej rozdzielczości (320x200), za to na szybszych maszynach wyposażonych w odpowiednie karty graficzne, STAR TREK będzie pracował w rozdziel-



czości 640x480 w trybie HiColor (64 tysiące kolorów). Gwarantuje to doskonałą, bajeczną grafikę, w której ręcznie rysowane tła i renderowane wraz z twarzami postaci będą porozumiewać się głosami aktorów z telewizyjnego serialu.

Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM





W ramach eksperymentu nazwanego „Project Firestart” naukowcy wyhodowali organizmy mogące przeżyć w ekstremalnie nieprzyjajnych warunkach. Następnie, zgodnie z zarządzeniem finansujących eksperyment wojskowych, wszczepiono mutantom agresywność oraz cechy umożliwiające prowadzenie walki. Nie trzeba było bardziej kusić losu – pewnego dnia mutanci po prostu zbuntowali się i pozabijały całą załogę opanowując stację „Prometeusz”.

Młody komandos John Hawkins był właśnie świeżo po obiedzie, gdy przyszedł rozkaz przygotowań do nowej misji. Cel: spenetrować całą przestrzeń stacji, nawiązać kontakt z pozostałymi przy życiu ludźmi, a następnie odnaleźć dziennik pokładowy i uruchomić system samozniszczenia.

Po długim locie wahadłowcem John nagle znalazł się sam w małym pomieszczeniu. Ostrożnie skierował się w stronę drzwi. Wszędzie świeciło pustką. W drugim pomieszczeniu wsiadł do windy i pojechał na poziom drugi. Poszedł w lewo i znalazł się w korytarzu A. W jego środkowej części znajdowały się drzwi prowadzące do kory-



tarza C. Dalej były dwie windy. Wsiadł do jednej z nich i pojechał na poziom trzeci. Tam skierował się w lewe drzwi prowadzące do korytarza L, gdzie znalazł windę uruchamianą kartą identyfikacyjną.

Następne drzwi prowadziły przez salę video do przechowalni mutantów. Wielka szyba, przez którą obserwowano rozwój embrionów była pęknięta, a drzwi rozerwane. Przeszukanie zwłok zaowocowało znalezieniem karty ID i lasera. John postanowił zajrzeć jeszcze do pomieszczenia z lewej stro-

ELECTRONIC ARTS '88
AMIGA
Commodore 64 1 2
PRZYGODOWA
80% 80% 100%
Grafika Dźwięk Mechanizm
Cena w zł. zawiera VAT



ny. Na fotelu siedział jakiś facet, kiedyś na pewno był żywy. Trup trzymał w ręku kolejną kartę identyfikacyjną. Hawkins zauważył też kasety video na stoliku obok. Czyżby to był dziennik pokładowy? Aby to sprawdzić wrócił do sali video i włożył kasety do odtwarzacza. Ekran ożył pokazując kronikę

przebiegu eksperymentu. „Poszło jak z płatka” – pomyślał John, nieświadamie tego, co go jeszcze spotka. Wyjął kasety i udał się na poszukiwanie pozostałych przy życiu ludzi.

Pobiegł w kierunku wind, gdy nagle zobaczył przed sobą zieloną postać. Nie namyślając się długo nacisnął spust, ale dopiero szósta seria zmieniła przeciwnika

PROJECT FIRESTART

w bryzgające krwią mięso. Pobiegł dalej, ominął pomieszczenie z windami i znalazł się w korytarzu M. Na jego końcu znajdowała się winda, zjechał nią na drugi poziom. Strzelając do pojawiających się stworów skierował się do korytarza X. Na końcu znajdowały się drzwi do reaktora, gdzie wołał się nie pojawiać, dlatego też skręcił w dolne drzwi. To był korytarz Y.

Po otwarciu ostatnich drzwi zobaczył pokój z zespołem jakichś przekazników. W następnym pomieszczeniu znalazł na jednej ze skrzynek naładowany laser plazmowy. Zabrał broń i wyszedł na korytarz. Już za chwilę mógł się przekonać o sile nowej broni. Jedna seria i wewnętrzność napotkanego mutantu upiękşıły ściany korytarza.

Podczas gdy nasz bohater rozprawiał się z niezliczonymi ilościami atakujących potworów, na pierwszym poziomie bazy zaczęło się coś dziać. Jeden z hibernatorów bezszelestnie otworzył się uwalniając mężczyznę. Ten przyjrzał się drugiemu hibernatorowi, wewnątrz którego leżała dziewczyna, po czym uruchomił procedurę przywracania czynności życiowych. Wyszedł z sali wolnym krokiem przemierzając korytarze. Mutanty nie atakowały go, wręcz przeciwnie, na jego widok uciekały. Celem jego wycieczki był... wahadłowiec. Mężczyzna wszedł do środka i...

Natomiast Hawkins dotarł do korytarza G znajdującego się właśnie na pierwszym poziomie. Na jego końcu znalazł drzwi otwierane kartą ID. Ujrzał mutanty próbujące dostać się do zamkniętego hibernatora. Laser ostudził ich zapaly, a ściany znów spływały krwią. Po otwarciu urządzenia John zobaczył wystraszoną, ale żywą dziewczynę. Dowiedział się tylko, że ma na imię Cryo. Dziewczyna wspominała coś o mężczyźnie, który był uśpiony razem z nią. Hawkins nie słuchał jej, gdyż był zajęty rozwalaniem atakujących potworów.

← → DRZWI
A, B, C, D... NAZWY KORYTARZY
W1, W2, W3... WINDY
COMP – KOMPUTER
RADIO – NADAJNIK RADIOWY
DZWIGNIA – DZWIGNIA WYRZUCAJĄCA
LABOR – LABORATORIUM
POJEMNIK NA ŚMIECIE

Po załatwieniu ostatniego przesłzi przez wyrwane z zawiasów drzwi, wsiadli do windy i wjechali na poziom drugi. Znaleźli się w korytarzu F. Tu gdzieś powinien być zsymp.

Pobiegli w lewo, a gdy znaleźli się na końcu korytarza, Hawkins otworzył służbę zsympu i wpełznął dziewczynę do środka. „Tutaj na razie będzie bezpieczna” – pomyślał i wrócił do windy. Musiał dostać się na poziom trzeci, do windy uruchamianej kartą



KILKA RAD

– Jeżeli nie masz za dużo czasu, to możesz nie ratować Cryo. Zabija ją mutanty, ale mimo to możesz bez przeszkód ukończyć grę.
– Musisz doprowadzić do zniszczenia własnego wahadłowca. W trakcie gry czasem

ID. Zawiozła go ona wprost do centrum kontroli. W następnym pomieszczeniu znalazł konsolę sterującą zsympem. Pociągnął dźwignię i kapsuła ze śmieciami została wyrzucona w kosmos. Dziewczyna była uratowana.

Wrócił do centrum kontroli i uruchomił system samozniszczenia. Od tej chwili zostało 25 minut na opuszczenie bazy. Podszedł do radiostacji włączył ją, wywołując bazę Nexus. Przekazał informację o wykonaniu zadania i opuszczeniu Prometeusza. Miał do wyboru: skorzystać z promu ratunkowego lub wahadłowca, którym tu przyleciał. Wybrał wahadłowiec. Gdy niemal dotykał już służby, powietrzem targnęła olbrzymia eksplozja. Przez iluminator zobaczył, jak jego wahadłowiec zamienia się we wrak.

Na szczęście pozostała druga droga ucieczki – prom. Ale najpierw musiał wrócić do centrum kontroli, aby powiadomić bazę. Po uzyskaniu połączenia wybrał HELP, aby otrzymać szczegółowe instrukcje co do dalszego postępowania. Następnie pobiegł do windy i zjechał na poziom trzeci. Na prawo znajdowały się dwie windy, którymi zjechał na poziom drugi. Skierował kroki w prawo, a gdy znalazł się w korytarzu A zwrócił się w lewo i pędem dopadł końca korytarza. Tuż za drzwiami znajdowała się winda, którą dojechał do miejsca postoju promu ratunkowego. Wszedł do środka, usiadł za sterami i uruchomił silniki. Ogromna sylwetka Prometeusza pozostała za rufą. Teraz pozostało tylko odnalezienie dryfującego w pobliżu pojemnika na śmiecie z uwięzioną w środku Cryo.

ukazuje się informacja, że został on zniszczony, ale nie zawsze; musisz wtedy wrócić do miejsca dokowania, aby nastąpiła eksplozja. Jeżeli tego nie zrobisz, nie będziesz mógł wysłać komunikatu z prośbą o pomoc. Nawet, jeżeli uda ci się dotrzeć do promu ratunkowego, nic to nie da, bo zanim doleczysz do bezpiecznego miejsca skończy się paliwo.

– Czasem ktoś wyłącza zasilanie w całej bazie, gaśnie wtedy światło. Główny wyłącznik znajduje się w sali odchodzącej od korytarza Y.

– Po pewnym czasie wykluwa się biały mutant. Jeśli zaczniesz ścigać Hawkinsa, to jedynym sposobem jest zafatwienie go za pomocą bariery siłowej.



WŁADCY CIEMNOŚCI to dalszy ciąg przygód, rozpoczętych w grze KLATWA (opis w SS'21). Obie te gry zostały wydane na Atari XL/XE i na Commodore 64 przez L.K.AVALON, jednak różnice między wersjami są znaczące. Poniższy opis dotyczy WŁADCÓW CIEMNOŚCI na C-64 (opis na Atari w SS'7). Gra ma doskonały scenariusz, zrealizowany środkami prostymi jak komputery ośmiobitowe. Tak dobry pomysł mógłby śmiało doczekać się pełnometrażowej realizacji na „dużym” komputerze.

Przerwanie prastarej klątwy rozstawiło twoje imię, zostałeś mądrym i sprawiedliwym władcą. Niestety, polityczne zmiany w państwie zmusiły cię do zrzeczenia się tronu i opuszczenia rodzinnych stron. Wie-

skorzeżbę bohatera umieszczoną na ścianie. Użyj mocy życia na uchu płaskorzeźby aby je ożywić. Teraz opowiedz mu prawdę o parlamentarnych rządach w twoim kraju. Kamienna twarz bardzo przejęta opowieścią otworzy usta ze zdziwienia pokazując ci język. Odlam go czym prędzej, a będziesz mógł władać tutejszym językiem.

Powróć do miejsca startu i przeczytaj wiadomość z glinianej tabliczki ukrytej w dziupli. Jest to przekaz od banity o jego dobytku, który przed wyjazdem schował i oznaczył. Z bursztynowej półki weź pięściak. Cofnij się, a zobaczysz jakiś znak umieszczony z prawej strony wejścia. Czy to o nim mówiła informacja na tabliczce? Oględziny muru pod znakiem zaowocują znale-

sci jak najzwyczajniejszy smar, posmaruj nią zawiasy w furtce. Usłyszysz stuk, ale furtka nadal nie ustąpi, zamknięta ludzką nienawiścią.

Tuż pod płotem znajduje się pas ziemi niczyjej. Właśnie tam znajdziesz kość niezgody. Najlepiej podrzuć ją psom – strażnikom dziupli (3). Efekt jest natychmiastowy, psy pozagryzają się nawzajem. Teraz bez przeszkód zdobędziesz krzesiwo. Udaj się do domu Gargula. Gospodarz trochę się rozchmurzył, ale nie odzyskał humoru. Rozmowa z nim prowadzi do wniosku, że i tak nic nie rozumiesz z za-

oszukany, bo w butelce zamiast alkoholu znajduje się brudna woda. Na bursztynowej półce (1) podziałaj na

WŁADCY CIEMNOŚCI

rzuc, że dobrobyt i sprawiedliwość na zawsze będą panować w twoim kraju, udałeś się na emigrację.

Wybrałeś się na poszukiwanie jakiegoś spokojnego i ustronnego miejsca. Przewędrowałeś przez wiele różnych krain, niestety, żadna z nich nie odpowiadała twoim wymaganiom. Niespodziewanie dotarłeś do wielkiego kraju, gdzie spotykałeś wyłącznie biednych i ponurych ludzi, narzekających na swój los. Postanowiłeś rozwiązać ten problem i znaleźć przyczynę takiego stanu.

Pierwsze zadanie to pogodzenie dwóch zwaśnionych rodzin: Garguli i Pawlacków. Zaczynasz grę stojąc przed bramą do nieba. Z dziupli w drzewie weź zapisaną glinianą tabliczkę. Brak znajomości tubylczego języka nie pozwala ci odczytać informacji umieszczonej na tabliczce. W tej samej dziupli znajdziesz klucz. Tabliczkę odłóż na miejsce.

Przejdź na prawo. W kolejnej dziupli znajdziesz magiczne jajo. Gdy je rozbijesz, posiadasz moc życia. Próba wejścia do karczmy widocznej w oddali spełni na niczym, gdyż twoje zniszczone szaty nie wzbudzają zaufania gospodarza. Powróć więc do poprzedniej lokacji i cofnij się. Pośród korzeni zamierającego drzewa czapkowego znajdziesz kokon z uwieczoną mocą przemiany. Na samo drzewo podziałaj mocą życia, będziesz mógł zdobyć czapkę.

Do dziupli w prawym drzewie nie możesz się dostać, gdyż wewnątrz strzegą trzy psy. Udaj się w lewo. Zobaczysz kamienną pla-

zieniem glinianej ścianki. Przebij ją pięściakiem, a znajdziesz ukryty schowek, a w nim kuferek. Otwórz go kluczykiem i zamień swe włóczęgowskie szaty na porządne odzienie. Wyglądasz teraz jak porządny człowiek.

Udaj się do karczmy (5). Tym razem gospodarz nie ma zastrzeżeń do twojego wyglądu. Karczmarzem okazuje się być Pawlack. Jego żona pełniąc obowiązki barmanki usłuznie spyta czy ci coś podać. Rezygnujesz z braku jakichkolwiek funduszy. Lecz nie oferowane tu trunki są obiektem twojego zainteresowania. Na prawo znajduje się spiżarnia. Niestety, barmanka ostrzega cię, że do tego pomieszczenia wstęp jest surowo wzbroniony. Musisz zrezygnować z oględzin. Rozmowa z Pawlackiem przyniesie ci wiadomość o tajnym przejściu do karczmy zamurowanym przez żonę Gargula. Lecz nie kłopotuj się zbytnio, gdyż ściana ta ma słaby punkt w swej konstrukcji. Aby to sprawdzić udaj się do lokacji nr 4. Rzeczywiście, Pawlack mówił prawdę, pośrodku lewej ściany, tuż przy samej ziemi znajdziesz glinianą ściankę. Przebij ją pięściakiem, a otworzy się tajne przejście. Przy najbliższej okazji pozbadz się pięściaka.

Po drugiej stronie zauważysz dom Gargula. Niestety, odwiedziny gospodarza nie są wskazane, bo Gargul nie chce się z nikim widzieć. Także przejście do sąsiedniej posesji nie powiedzie się, furtka w płocie nie była używana od lat a jej zawiasy zardzewiały. Rozbij szklane naczynie znajdujące się w dziupli aby uwolnić czar czapki niewidki. Na jego miejsce odłóż język. Wracaj do karczmy i używając czaru czapki niewidki wejdź do spiżarni. Z wnętrza weź beczutkę z oliwą mądrości. Skieruj swe kroki z powrotem przed dom Gargula (7). Traktując oliwę mądro-

istniałej sytuacji. Na blacie stołu zostaw krzesiwo, a z paleniska w piecu weź pewien przeklęty przedmiot z przeszłości, który okazał się prostym czterodziałaniowym kalkulatorem, bezużytecznym z braku energii. Próba zdjęcia ze ściany toporu wojennego lub zbadania wnętrza spiżarni spowoduje ostry sprzeciw Gargula. Musisz szukać innego sposobu osiągnięcia celu.

Idź do lokacji nr 1. Na bursztynowej półce połącz kalkulator i włóż go. Uwolniesz czar mnożenia. Idź do karczmy Pawlacka i znanym sposobem przeniknij do jego spiżarni. Na półce tuż nad wnęką znajdziesz miedziaka.

Jedna moneta to niezbyt duży majątek. Użyj czaru mnożenia, aby go powiększyć. Teraz masz już dziesięć monet, za które możesz kupić od Pawlackowej butelkę z trunkiem. Już chyba wiesz jak rozweselić mroźnego Gargula. Niestety, zostałeś

fłaszke czarem przemiany, aby uzyskać czystą wódkę. Za pomocą tego płynu rozwesel naburmuszonego Gargula. Teraz możesz już zdjąć topór ze ściany.

Aby zakończyć właśnie między sąsiadami musisz zakopać topór wojenny. Umieść go w skrzyni, z której wcześniej wzięte ubranie (3). W kufurze w karczmarzowej spiżarni (7) znajdziesz łopatkę. Wróć do lokacji nr 3 i zakop topór za pomocą łopatki. Narzędzie odłóż do kufra, gdyż nie będzie ci już potrzebne. W ten sposób zażegnałeś długoletni konflikt pomiędzy rodziną Garguli i Pawlacków. Możesz teraz otworzyć furtkę w płocie dzielącym posesje obu sąsiadów (6).

Po przejściu na drugą stronę znajdziesz się przed domem Pawlacka. Nad lewym oknem w belce dachowej znajdziesz schowek z ukrytym skobelkiem. Za jego pomocą otwórz drzwi do domu, a potem pozbadz się go. W izbie wewnątrz pieca znajdziesz kartę „Czarnego Piotrusia”. Za pomocą czaru przemiany zmienisz go w „Białego Piotrusia”. Zabierz kartę, a na jej miejsce odłóż czapkę niewidki. Na ławie stol kaganek oświaty. Napełnij go oliwą mądrości, a beczutki pozbadz się. Zabierz kaganek i idź do domu Gargula (8). Ze stołu zabierz krzesiwo, zostaw klucz i wejdź do spiżarni. Za drzwiami znajduje się wnęk. Niestety, po zamknięciu drzwi pokój pograża się w ciemnościach. Otwórz drzwi i z górnej półki zabierz bukłaczek, a odłóż kaganek. Za pomocą krzesiwa zapal kaganek. Teraz możesz już zamknąć drzwi, płomień kaganka oświełł pomieszczenie.

Z wnętrza za drzwiami zabierz magiczną laskę. Pozbadz się krzesiwa. Z dziupli w lokacji 6 zabierz język. Stań przed bramą do nieba (1). „Biały Piotrus” pomoże ci otworzyć przejście. Magiczną laską uderz w skałę, a wytrysnie mała fontanna. Napełnij bukłak wodą. Tablica na skałe zawiera mapę szlaku do władzy, która pomoże ci przedostać się przez pustynię. Na dolnej tablicy znajdziesz suplement do mapy, dowiesz się z niego, że podana na mapie liczba kroków trzeba zawsze zmniejszyć. Przed tobą następne trudne zadanie uzdrowienia rządu i naprawienia podupadającej gospodar-



■ - TAJNE PRZEJŚCIE



FUNKCJONARIUSZ
OCHRONY RZĄDU
WIELKI NIEOŚNIK
ZWIERZĄT





ki. Droga na pustynię stoi otworem. Aby nie zabił się trzeba iść 1 ruch naprzód, 3 ruchy w lewo, 5 ruchów naprzód, 2 ruchy w prawo i 1 ruch naprzód.

Ostatkiem sił docierasz na kraniec pustyni, podczas wędrówki zgubiłeś wszystkie niesione przedmioty. Idź na przystań (26), rozbij większy kamień używając mocy bez nazwy (puste miejsce w księdze czarów). Z rozbitego kamienia weź figurkę osła, przewieź ją łódką na drugą stronę fosy. Figurkę włóż do stołu. Wróć do lokacji nr 25. W stole znajdują się kamienne posążki psa, kota i myszy. Za pomocą mocy życia zamieniasz figurki w żywe zwierzęta, które musisz przewieźć na drugą stronę fosy. Pamiętaj jednak, że łódka jest dziurawa, możesz więc jednorazowo przewieźć tylko jedno zwierzę. Nie możesz też zostawić psa z kotem lub kota z myszą, bo po powrocie znajdziesz tylko szczałki zwierzęcia (kota w pierwszym przypadku lub myszy w drugim). Jeżeli coś ci się nie uda, możesz zawsze cofnąć czas używając zegara czasu astronomicznego. W wersji na C-64 niestety tylko teoretycznie. Prawdopodobnie błąd w programie powoduje, że po cofnięciu czasu znika figurka osła niezbędna do ukończenia gry. Tak więc komodorowcy mają tylko jedną szansę na pomyślne przetransportowanie zwierzyńca. Nie jest to jednak utrudnieniem, bo zawsze można w tym miejscu zapisać stan gry i w razie błędu powrócić do niego.

Najłatwiej jednak skorzystać z gotowego przepisu. Weź ze stołu kota, zanieś go na przystań i umieść w rozbitym kamieniu. Wróć po psa, przewieź go na drugą stronę i włóż do stołu. Tak samo postąp z myszą. Wróć po kota, skorzystaj z łódki ostatni raz i zabierz ze stołu psa i mysz. Przez tyłne drzwi wejdź do zamku. Funkcjonariuszowi ochrony rządu, który jest wielkim miłośnikiem zwierząt, daj niesiony przez siebie inwentarz. W ten sposób wejdiesz w posiadanie mocy mądrości oraz otworzysz drzwi do kolejnych komnat. Nim tam wejdiesz, wyjdź na zewnątrz i ze stolika zabierz figurkę osła. W następnym pokoju z wneki w ścianie zabierz kostkę Rubika.

Wejdź do następnej komnaty. Jest to siedziba Najwyższej Izby Rady Ciemnych. Ze schowka za lewą tylną kolumną zabierz ciężki młotek. Wycofaj się do poprzedniego pokoju i młotkiem rozbij cegły przy kolumnie. Z rozbitego schowka zabierz księgę.

L.K. AVALON'93

ATARI XL/XE 1
Commodore 64 1

PRZYGODOWA

80% 50% 100%

Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT

Przejdź do siedziby Rady. Spotkasz tu dwóch reprezentantów dwóch Izb Rady Ciemnych – ciała zarządzającego krajem. Proponują oni drastyczne zwiększenie podatków dla zasilenia budżetu. Za pomocą kostki Rubika trenujesz obu debili, co spowoduje pobudzenie odpowiednich organów do działania. Użycie czaru mądrości da efekt wręcz niespodziewany, obaj stwierdzą, że aby zasilić budżet nowymi wpływami trzeba opodatkować Radę Ciemnych. W ten prosty sposób uzyskujesz polityczne poparcie obu Izb.

Wycofaj się do poprzedniej lokacji i po drabinie wejdź na górę. Rozbij makówkę leżącą na parapecie – uzyskasz czar głupoty. Na jej miejscu zostaw młotek. Po raz trzeci odwiedź reprezentantów Rady, z wnętrza pucharu weź marchewkę, a z parapetu bacik. Na zwolnione miejsca połóż kostkę Rubika i księgę. Cofnij się do poprzedniej lokacji i na głowie inteligenta użyj czaru głupoty. Otworzy się tajne przejście do komnaty z posągami fiskusa poborcy. Zabierz listek fiskusowy i po drabinie w lokacji nr 29 wejdź na górę. Koło drzwi znajduje się brzydka dziura w budzie. Zalep ją listkiem fiskusowym. Teraz możesz już otworzyć drzwi do Najwyższej Władzy Wykonawczej.

Na podstawie z tabliczką wyryto napis informujący w jaki sposób podzielić majątek społeczeństwa. Z wnętrza tygla weź dwie monety i jedną połóż na prawym ramieniu władzy, a drugą na lewym. Teraz weź cały tygiel i umieść go na ramieniu centralnym. W ten prosty sposób dokonasz cudu gospodarczego, dzięki tobie rząd pokaże ojcowskie oblicze, a ustrój uzyska ludzką twarz (dostownie i w przenośni).

Na koniec przestroga na przyszłość: „Rząd choć trzyma się koryta, kondycję gospodarki podnosi. Wracaj więc do swego kraju, tam lud też o cud prosi.”

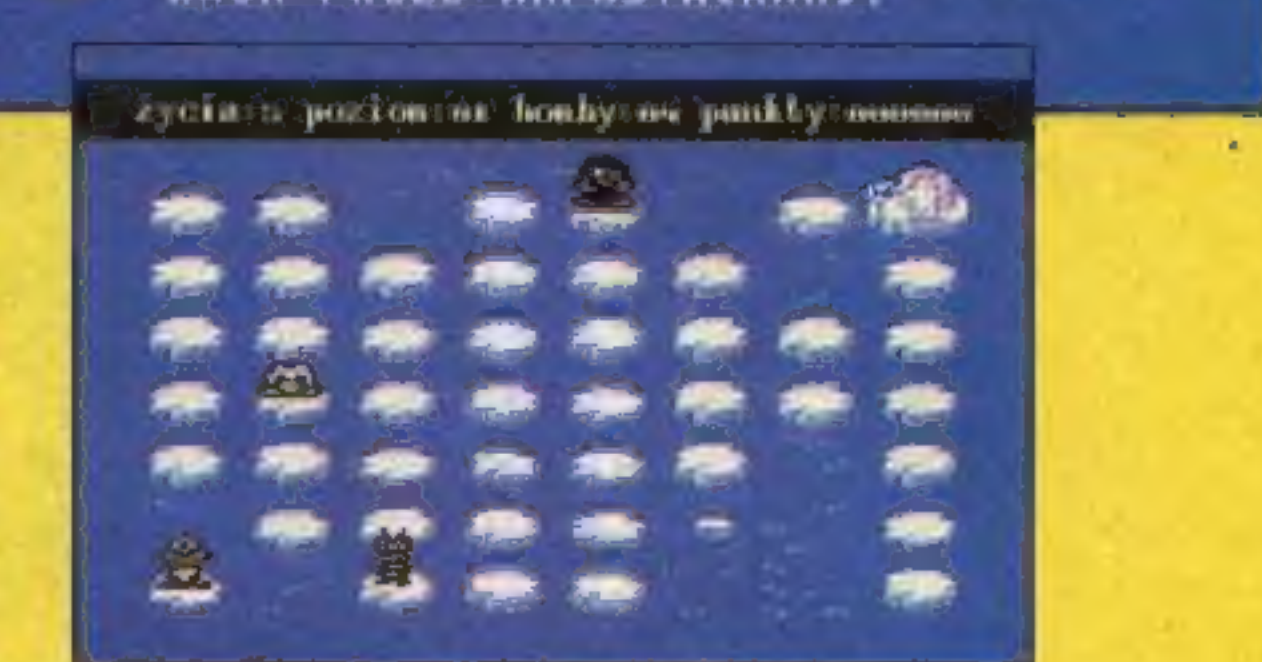
PRZEDMIOTY I LOKACJE

1. Zapisana tabliczka gliniana, klucz, pięściak, brama do nieba, bursztynowa polka;
2. Magiczne jajo, moc życia, wejście do karczm „Pod świątkim ryjem”;
3. Kokon, moc przemiany, zamierzające drzewo czapkowe, dziupla strzeżona przez trzy psy, znak, gliniana ścianka, kufer, ubrania;
4. Kamienna płaskorzeźba, ucho, język, pień, tajne przejście;
5. Pawlacz, karczmarzowa, butelka;
6. Szkłane naczynie, moc czapki niewidki, wejście do domu Gargula, furka z zardzewiałymi zawiasami, pas ziemi niczyjej, kość niezgody;
7. Beczka z oliwą mądrości, kufer, topatka;
8. Gargul, blat stołu, palenisko, kalkulator, topór wojenny;
9. Schowek, skobelek;
10. Blat stołu, palenisko, wnętrze pieca, „Czarny Piotruś”, kaganek oświaty, lawa;
11. Półka, bukłaczek, wneka za drzwiami, magiczna łaska;
12. Skała, fontanna, mapa szlaku do władzy, suplement do mapy;
- 13-24. Pustynia;
25. Stolik zwierząt, pies, kot, mysz, zegar czasu rzeczywistego, przystań w oddali;
26. Przystań, kamień, dziurawa łódka, figurka osła;
27. Stolik zwierząt, kuchenne drzwi do władzy;
28. Funkcjonariusz ochrony rządu, wneka, tajne przejście;
29. Kostka Rubika dla polityka, inteligent, tajne przejście, cegły, drabina ze szczelami politycznej kariery, drzwi do Najwyższej Izby Rady Ciemnych, księga wiedzy narodu;
30. Schowek za kolumną, dwaj reprezentanci dwóch Izb Rady Ciemnych, kryształowy puchar, marchewka, parapet, bacik;
31. Drzwi do Najwyższej Władzy Wykonawczej, brzydka dziura w budzie, parapet, makówka, moc głupoty, wneka, medal;
32. Ciało Ustawodawco-Wykonawcze, Prawica, Lewica, Centrum, Tygiel Społeczeństwa, podstawka z tabliczką.

Orin!



Nie jest łatwe życie pingwina mieszkającego na terenach arktycznych, zwłaszcza wtedy, gdy jest on głową rodziny i do niego należy odpowiednie zaopatrzenie domowej spiżarni. Bohater gry Emil jest do tego notorycznym pechowcem. Seria wyjątkowo paskudnych wydarzeń nie miała końca: igloo, z którego był tak dumny zaczęło przeciekać, ryby zdawały się wyczuwać jego obecność i ukrywać w niedostępnych głębinach, w przeci-



jących krach musisz unikać spotkania z innymi mieszkańcami Arktyki. Uważnie wybieraj drogę, bo jedna chwila nieuwagi i już kąpiel w lodowatej wodzie murowana. Musisz też pamiętać, że kawał lodu, na którym stoisz jest dość nietrwały, nie bądź zatem zdziwiony gdy nagle stracisz „grunt” pod nogami, bo kra na której do-
tąd stałeś zasta-

ARKTYCZNE POLOWANIE

wieństwie do polarnych niedźwiedzi, które pojawiały się jak spod ziemi.

Nic dziwnego, że żona Emila miała dosyć tej sytuacji. Pewnego pięknego poranka zagroziła mężowi, że jeśli jeszcze raz powróci do domu z pustymi rękami odejdzie i zabierze ze sobą gromadkę ukochanych pingwiniątek. No cóż, łatwo powiedzieć, gorzej wykonać, zwłaszcza, gdy podczas każdej myśliwskiej wędrówki nasz pingwin napatoczy się na kogoś, kto niezbyt ucieszy się jego widokiem. Najczęściej na swej drodze stają mu trzy przemile osobniki:

– Her Bald – to wykwalifikowany tropiciel, który nie dopuści, żebyś polował na jego terytorium.

– Dr Boczek – z domu Ligskich. Ma nieuzasadnioną ochotę na zdobyc Emila.

– Mr. Sprężyna – brak o nim jakichkolwiek danych, wiadomo jednak, że zawsze jest bardzo głodny.

Musisz pomóc Emilowi dotrzeć do rodzinnego igloo. Skacząc po pływa-

nawiając się nad dalszą trasą swej wędrówki po prostu roztopi się. Żeby było śmieszniej, niektóre kry są uszkodzone i po wejściu na nie musisz natychmiast uciekać na sąsiednie pod groźbą kąpieli.

Czasem natkniesz się na ślady ludzkiej cywilizacji w postaci ropy naftowej z rozbitego tankowca, pokrywającej lód. Daje ona niezły poślizg i przejeżdżasz jak na łyżwach na następną krę, o ile oczywiście tam takowa się znajduje. A jeśli nie, to lepiej nie myśleć o ponownej.... brrr...). Od czasu do czasu pojawiają się różne premie, które warto zbierać. Są to dodatkowe punkty, życie lub bomba.

Gra ma bardzo dużo poziomów, po przejściu kolejnych pięćdziesięciu dostajesz hasło, które umożliwia rozpoczęcie gry od tego miejsca.

Mimo, że założenia gry są bardzo ciekawe, to jednak samo wykonanie pozostawia trochę do życzenia. Nie chodzi tu o oprawę graficzną czy muzyczną, które są całkiem niezłe, ale o urozmaicenie akcji. Po przejściu kilkunastu poziomów gra zaczyna nudzić, staje się bardzo monotonna. Poziom trudności wzrasta bardzo powoli, nie dochodzą żadne nowe elementy i wciąż jedno i to samo zadanie – dotrzeć do igloo.

Orin!

L.K. AVALON'94

Commodore 64

ZREĆCZNOŚCIOWA

80% 70% 55%

Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT





Przyjaciele stali przed swą chatą. Wokół panowała grobowa cisza, którą co jakiś czas rozdzierał lament kobiety płaczącej nad wyschniętą studnią. Weszli do chaty. Kokosz wziął nóż ze stołu i wyrwał topór wbity w belkę. Jego spojrzenie padło na stojącą w kącie miotłę, którą szybko zamienił w pęk gałęzi i kij. Gałęzie wylądowały na palenisku. Nad kominkiem wisiała głowa tura ze złotą obręczą w nozdrzach. Kokosz zdjął obręcz kijem od miotły. Przy okazji stracił też lewy róg zwierza i wyszli na dwór.

Kajko zerwał kilka róż i ruszyli dalej. Minęli plac z wyschniętą studnią i nieinteraktywną dziewczynką i dotarli pod dom Lubawy. Na oknie stał antałek miodu, ale wszystkie próby jego zdobycia wstrzymywała gospodyni. Łód w sercu tej nieczulej kobiety skruszyła dopiero róża. Teraz można już było zabrać miód oraz świeżo upraną rękawicę i gacie. Bohaterowie wrócili do chaty, po drodze ścinając srebrnym nożem rosnące przed nią ziele wiesiołka. Nadeszła pora na odrobinę magii. Kajko wrzucił do kociołka ziele i rękawicę. Coś zamigotało, zaświegoliło, uniósł się dymek i ukazała się rękawica siły, z gwarancją trzykrotnego użycia, atestem i homologacją.

Pora ruszyć w świat. Na drodze stała jedynie mała przeszkoda – ktoś zamknął bramę, a do tego zostawił koło niej swój miecz. Właścicielem zapewne był strażnik śpiący w swej budce. Kokosz trzykrotnie zagrał na rogu – strażnik obudził się. Kajko wręczył mu miód, a strażnik otworzył bramę.

DO LASU

Wyjście z grodu blokowała dwuosobowa banda zbójczy. Rękawica siły szybko zmieniła ich światopogląd i skłoniła do opuszczenia posterunku. Kilkadzieści metrów dalej pojawił się Oferma... rozneglizowany. Gacie Lubawy załatwiły problem ubrania. Kajko zabrał jeszcze krzemień spod drogowaskazu oraz błękitkę z krzaka i wojowie ruszyli na spotkanie z rusaiką. Siedziała ona przed stertą kamieni, która zakrywała tryskające tu niegdyś źródło. Rękawica pomogła po raz drugi.

Kajko wziął dwie kropelki ze źródła i podał wystające z ziemi kielki. Natychmiast rozwinęły się one w dorodne rośliny – gumiak i dzbanecznik, które zerwał. Dwie polanki dalej znajdowała się chata ciotki Jagi. Ta po otrzymaniu błękitki udzieliła informacji o tajemniczej Pani Przyrodzie żyjącej gdzieś za jeziorem. Zamieniła przy okazji wodę

z jeziora (podana jej w dzbaneczniku) w żywą wodę i wręczyła tajemnicze zaklęcie.

Bohaterowie udali się ponownie na rozstaje dróg, zabierając z polany przed chatą dwa orzechy laskowe. Poszli do karczmy. Karczmarz początkowo odmawiał współpracy, ale złota obręcz szybko zmieniła jego zapatrywania – zgodził się podrzucić Kajka i Kokosza do krainy borostworów.

KAJKO I KOKOSZ

KRAINA BOROSTWORÓW

Bohaterowie wysiedli na leśnej ścieżce zablokowanej gęstymi chaszczami. Kilka ciósów mieczem i toporem otworzyło dalszą drogę. Z jamy obok strumyka dobiegało wołanie o pomoc. Kokosz zerwał powój oplatający pień drzewa i wyciągnął z nory szefa dzikoludków – Cywilonka. Tutaj też po raz pierwszy pojawiło się imię Bugiego – miejscowego dowcipnisa platającego wszystkim głupie figle. Cywilonek w podzięce za uratowanie wycharował kwiat paproci. Kajko i Kokosz zerwali po jednym liściu i zjedli wywołując tym w swoich organizmach metamorfozę – rozumieli od tej chwili język lasu. Kokosz zabrał puste gniazdo os i udali się w dalszą drogę.

Chwilę później miało miejsce pierwsze spotkanie z borostworami. Jeden z nich – Wawaj był wkręcony w drzewo. Kokosz przy współudziale rękawicy wyciągnął go stamtąd. W zamian dostał korzeń-sen. Po chwili pojawił się mały czarny Zgryz – bez jednego zęba. Pomogła mu żywa woda. Dał on naszym bohaterom gwizdek-gryzdek. Ostatnim z borostworów był Dźgol z zagiętym kujakiem – i tu rękawica okazała się najlepszą pomocą (mimo, że właśnie została użyta po raz czwarty).

Po udzieleniu pomocy przyjaciele wrócili nad strumyk po wodę i poszli dalej. Po polanie

z wygasłym ogniskiem przechadzał się Fajfi – odmiana ślimaka z kominkiem zamiast muszli. Ogień w kominku został jakiś czas temu brutalnie zgaszony przez Bugiego. Należało więc jakoś nieborakowi pomóc. Kokosz powiesił na gałęzi gniazdo os, a owady dotychczas la-

tające wokół swojej dziupli, przefrunęły do nowej siedziby. Teraz można było bez problemu za pomocą polana wziętego z paleniska strącić z drzewa hubę oraz, wyciągnąć miód z dziupli. Polano, huba i krzesiwo dały razem ognisko. Zapaloną głównią udało się rozpalić Fajfię – w podzięce dał on nasiono płaczowoi. Od ognia można też było przypalić korzeń-sen.

Dalszą drogę zagradzał Bugi we własnej osobie. Unoszący się w pobliżu Dźgol przyszedł z pomocą – podsunął Bugiemu pod nos płonący korzeń sen, a stwór natychmiast usnął. Teraz Kajko mógł rzucić na niego nasiono płaczowoi i podać je – roślina natychmiast wyrosła i unieruchomiła złodnika. Kokosz zabrał mu piórko z głowy. Nie zapominając o ponownym udaniu się do źródła po zapas wody, bohaterowie doszli nad brzeg jeziora. Tutaj Kokosz przy pomocy rękawicy odłamał gałąź z drzewa (po piątym wykorzystaniu rękawica odmówiła posłuszeństwa) a Kajko przy pomocy gwizdka wezwał Zgryza, który podciął swymi zębami drzewo i odszedł w siną dal. Bohaterowie wsiedli na zaimprovizowaną tratwę i wiosłując gałęzią popłynęli na wyspę Pani Przyrody.

WYSPA PANI PRZYRODY

Tutaj także znalazł się niepożądany gość



dospadzie. Po podaniu natychmiast wyrósł niebieski krzaczek z dwoma niebieskimi owocami. Zabrawszy je wojowie ruszyli do grodu.

Na rozstajach dróg ponownie spotkali Ofermę. Mimo wcześniejszych obietnic nie zamierzał on zdradzać planów zbójczy. Dopiero łapówka w postaci srebrnego noża rozwiązała mu język – powiedział o budowanym podkopie.

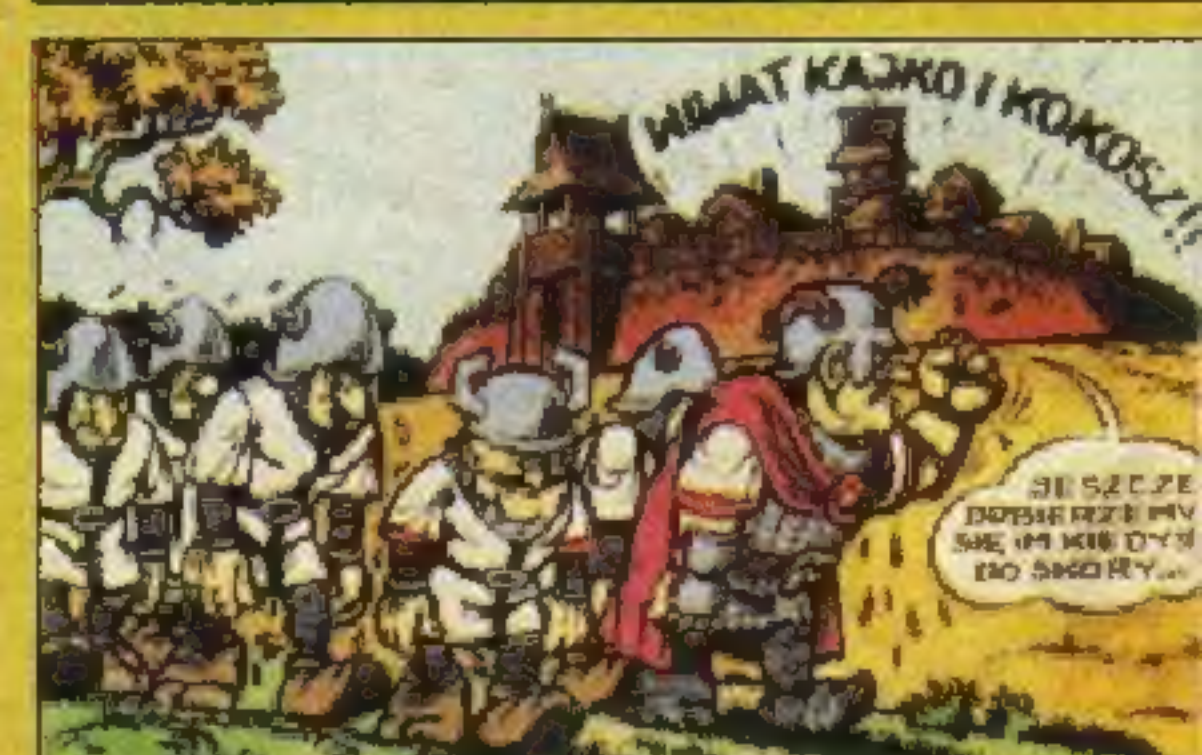
Przed bramą Mirmitowa stała banda zbójczy blokująca wejście – nadszedł moment na wykorzystanie owoców przemiany. Po zjedzeniu ich Kajko i Kokosz zamienili się w niedźwiedzie i to wystarczyło.

ZAKOŃCZENIE

Pozostali już tylko dwie rzeczy. Po pierwsze rozgrzebać toporem ziemię przed bramą by ukazało się wejście do tunelu. Pierwszy liściek od Pani Przyrody wymyślił zbójczy poza mury Mirmitowa. Drugi liściek natomiast należało wrzucić do studni, która natychmiast napełniła się czystą i zdrową wodą. A mieszkańcy grodu żyli w spokoju i dostatku, aż do następnego genialnego planu Hegemona.

PooH

Dystrybutor: MIRAGE



LAS PO RAZ DRUGI

Wylądowali na znajomej polanie, skąd udali się na zachód. Przy wodospadzie Kajko podniósł z ziemi kamień. Kawalek dalej napotkali śpiącego Dziada Borowego. Żadne metody budzenia nie skutkowały aż do momentu, gdy Kokosz wpadł na pomysł użycia piórka. Dziad zanim znów zapadł w sen, podał przepis na sporządzenie owoców przemiany. Bohaterowie zebrali potrzebne składniki i udali się przed chatę Jagi. Tutaj Kokosz zdjął położył nad paleniskiem kij od miotły i zawiesił na nim kociołek zdjęty ze słupka. Wrzucił następnie do niego zebrane owoce i zalał wodą – powstało dziwne niebieskie nasiono. Pojawił się problem – gdzie je zasadzić. Okazało się, że najlepszym miejscem jest nora krety przy wo-

SEVEN STARS'94

1MB AMIGA



PRZYGODOWA

95%
Grafika

65%
Dźwięk

70%
Miejsność

Cena w zł.
zawiera VAT

KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

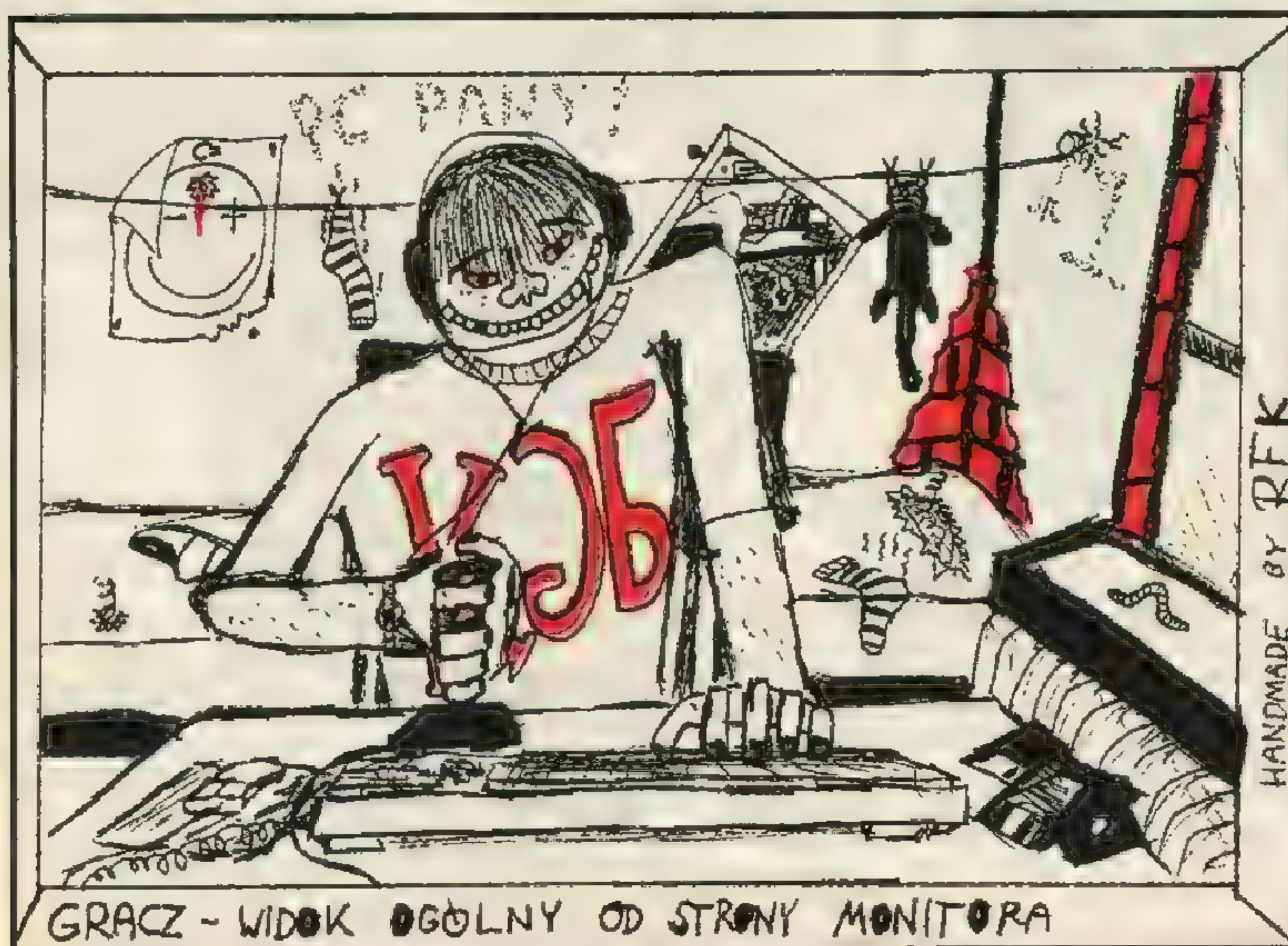
**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Zapraszamy na SS Party

To już dwa lata wspólnego giercowania! 16 marca 1993 r. ukazał się pierwszy numer SECRET SERVICE, który dziś jest absolutnym rarytasem, białym krukiem i zabytkiem piśmiennictwa polskiego. Drugie urodziny to już nie byle co. Postanowiliśmy więc zorganizować zaciszne redakcyjne party, które odbędzie się hucznie u McDonald's'a. Zapraszamy więc wszystkich sympatyków na symbolicznego hamburgera przy otwartych drzwiach. Powspominamy stare czasy, pośmiejemy się z ówczesnych „hitów”, porozmawiamy nie tylko o tych dwóch latach, ale o grach w ogóle.

Każdy będzie mógł uczcić tę małą rocznicę na swój sposób. Prosimy o nie przygotowywanie pytań do Helpa, poprawek do SG ani Tipsów. Chcemy porozmawiać o grach i o graniu, no i oczywiście o SECRET SERVICE. Przewidujemy Friendship w stylu Cage'a, a dla niegrzecznych Fatality.

Biesiada odbędzie się w restauracji McDonald's w Warszawie przy ul. Marszałkowskiej (DH Sezam) 16 marca 1995 r., o godz. 18.00. Do każdego z zestawów „Menu” dokładamy lody na koszt firmy (konieczny jest dowód tożsamości ze str. 14). Do zobaczenia!



W NUMERZE



W ZAPOMNIANYCH
KRÓLESTWACH SSIstr. 12

HELP!str. 14

SUPER SUPERYstr. 16

KUPONY POCZTOWEstr. 17

MOJE BOJE odc. 1str. 17

SAVEGAMERstr. 52

ZAPOWIEDZIstr. 53

TIPS & TRICKSstr. 54

Micz: Ostatnio na rynku pojawił się nowy produkt SSI z serii AD&D 2ND EDITION Forgotten Realms, wzięliśmy go więc bez zwłoki na warsztat. Jaki jest MENZOBERRANZAN?

User: Rzecz gustu, moim zdaniem jest niezły. MENZOBERRANZAN wykorzystuje w całości szkielet programowy (ang. engine) RAVEN-

cy tę tezę przykład stanowi ALQUADIM. Trzeba zdecydować się, czy robimy gry podszyte infantylizmem, czy poważne „mocne” RPG. Natomiast SSI formalnie dopracowała sterownik gry. Bardzo wygodnie układa się w inwentarzu przedmioty, system walki jest prosty.

User: Dodałbym do tego dobrze pomyślane mapy. Gry z „nadgorli-

User: Nie zdążyli chyba zamaskować wejściówki; jest ona zbyt sterylna i nieruchoma. Rozumiem, że autorom zależało na zachowaniu małej objętości gry, czego nie sposób zrobić włączając animacje, ale po spędzeniu kilkunastu, kilkudziesięciu godzin na rozpracowaniu wszystkich poziomów, mamy chyba prawo oczekiwać nieco więcej.

User: Twórcy gier nieodmiennie idą tropem coraz większych pieniędzy. Pogoń rozpoczęła się kiedy popularność zyskał DUNGEONS & DRAGONS i trwa nieprzerwanie do dziś.

Micz: A słyszałeś, że pierwszej edycji AD&D zarzucano satanizm? Jedyne komputerowe role-playing jakie pamiętam, któremu można by

Za górami i lasami, z dala od zgiełku znajdują się pełne tajemnic kralny. Zabłąkani podróżnicy odkrywają tam świątynie i zaklęte lasy, miejsca w których czas płynie w zupełnie innym kierunku. Lecz tylko wybrani zdołają dotrzeć do ukrytego głęboko pod ziemią mitycznego miasta czarnych elfów — Menzoberranzan.

W ZAPOMNIANYCH KRÓLESTWACH SSI

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

LOFT, dlatego obie gry mają podobny wygląd i styl. Autorzy wprowadzili jednak kilka drobnych ulepszeń. Każda z postaci posiada obecnie listę umiejętności właściwych dla swojej profesji i rasy. Złodziej potrafi niezauważenie wbijać sztylet w plecy, a krasnolud jak się wysili, to przeczyta ojczyście runy. Najciekawsze są jednak możliwości lewitacji, skakania oraz fruwania!

Micz: To jest tak jak z serialami telewizyjnymi — niby oglądasz coś nowego a faktycznie karmiony jesteś rzeczami, które już od wieków stanowią kanon. MENZOBERRANZAN jest grą, czerpiącą utarte motywy całymi garściami. Mamy w nim i wiele z ULTIMA UNDERWORLD (opcja skoków identyczna jak tam, masa potworów identycznych, pierwsze poziomy pod ziemią identyczne), LANDS OF LORE (szczególnie takie jak przyciski w ścianach, wiszące płótna). A początek w ogóle został żywcem transplantowany z RAVENLOFT, mimo że Forgotten Realms to przecież zupełnie inny świat.

User: Uważałbym jednak z tą identycznością. Karykaturalnie biorąc wszystkie książki Howarda zaczynają się gdy Conan siedzi bez grosza przy duszy w karczmie, a jednak są rozchwytywane. Podobnie ma się rzecz z grami role-playing, które operują pewnymi stałymi motywami. Zresztą to właśnie sprawia, że można je wyodrębnić jako gatunek.

Micz: Wydaje się jednak, że SSI ugrzęzło myślowo w martwym punkcie. Produkuje chimeryczne gry w stylu DARK LEGIONS, ni to role-playing, ni strategię. Po dobrym starcie seria DARK SUN zaczęła kuśtykać, inny potwierdzają-

wą” automapą mają to do siebie, że psują zabawę, a właśnie w MENZOBERRANZAN zostało to dosyć sprytnie rozwiązane, bo nie wiadomo czy długi korytarz jest ślepy czy też po prostu jeszcze nie widać rozgałęzienia. Sam parę razy tak się nabrałem, jak również na nieoznaczonych włazach do grot, czy przejściach przez pajęczynę. Mnie, krótkowidzowi spodobało się też oznaczanie położenia przedmiotów.

Micz: Mówiąc o oczach, trzeba niestety zbesztać SSI, bo w całej grze panują egipskie ciemności, czubka nosa nie widać.

User: A jak sobie wyobrażasz lochy ileśset metrów pod ziemią?!

Micz: Grubo ponad dwadzieścia megabajtów gry to dużo, porównując z innymi aktualnymi role-playing. Ale zgoda — MENZOBERRANZAN powinno oczywiście zawierać lepsze intro i przerywniki. Kiedyś strasznie podobało mi się na przykład wprowadzenie do EYE OF THE BEHOLDER 2, króciutkie i skromne, ale tworzące nastrój, przy świetnej muzyce.

User: Seria EOB to już klasyka. Było tam sporo więcej łamania głowy. Nie zawsze było oczywiste, co dany guzik czy dźwignia zmienia w labiryncie. Pamiętam, że w Temple of Darkmoon była taka zagadka, iż na dziewięciu płytach naci-

skowych trzeba było ułożyć dowolne przedmioty w kształcie X żeby otworzyć drzwi. Było piekielnie trudno na to wpaść. Wtedy więcej się działo, a teraz zostało tylko wyrąbywanie sobie drogi do przodu.

Micz: Wracając jeszcze na moment do RAVENLOFT, jest to oczywiście moim zdaniem druga po PAGAN najlepsza gra role-playing ubiegłego roku. Tobie jako miłośnikowi wampiryzmu szczególnie dobrze się w nią grało, ja też uważam, że jego twórcy stworzyli bardzo barwny świat. Było tam coś współczesnego i nieludzkiego zarazem.

User: Pod koniec każdego tysiąclecia odżywa w ludziach niepokój i mroczne instynkty. Jako zajadły kinoman z pewnością to dostrzegłeś.

Micz: To nie przypadek, że obecnie powstają w nasileniu takie filmy jak „Drakula” czy „Frankenstein”, klimat schyłkowości i gotyku jest bardzo aktualny. Nie śmiem oczywiście twierdzić, że i twórcy gier idą tym tropem...

ewentualnie przypiąć metkę otwartej fascynacji złem, to LEGACY. Okazuje się, że komputerowe odpowiedniki fabularnych RPG są dość oglądzone, zapewne to też kwestia szalejącej cenzury historyków z ELSPA (European Leisure Software Publishers Association). Na przykład SYSTEM SHOCK oficjalnie dozwolony jest od lat 18.

User: Z drugiej strony trzeba uczciwie przyznać, że nie jest to zupełnie bezpodstawne. Gry fabularne o wiele mocniej oddziałują na psychikę i są o wiele bardziej wciągające niż ich komputerowe odpowiedniki z tej prostej przyczyny że uczestniczą w tym inni ludzie. Fala zarzutów pod adresem AD&D bodajże zaczęła się od głośnego swojego czasu przypadku w Chicago, kiedy jakiś gracz wdrapał się na budynek Twin Towers a potem skoczył by wypełnić misję z gry.

Micz: To, że jeden wariat tak zrobił nie oznacza, żeby wysnuwać z tego jakiegokolwiek wniosku.

User: Wszyscy jesteśmy trochę wariatami, bo topimy masę czasu w grach komputerowych, zamiast jak grzeczne dzieci robić „coś pożytecznego”.

Micz: Kurtuazyjnie sugerujesz, że jesteśmy nalogowcami? Wtedy MENZOBERRANZAN należy uznać za nad wyraz łagodny narkotyk.

User: SSI rzeczywiście działa na pół gwizdka. Nie wierzę, żeby tak szacowna i doświadczona firma nie dysponowała odpowiednimi środkami potrzebnymi do zrobienia multimedialnej gry RPG z prawdziwego zdarzenia.

Micz: Przesadzasz — wystarczy uważnie się przyjrzeć, by dostrzec ból, jaki sprawia tej firmie wyprodukowanie krótkiego filmiku, a przecież kompaktowy zagon trzeba czymś wypełniać. Kiedyś zapewne zaczęła robić gry, jak to mówisz, multimedialne, ale raczej nie prędzej niż konkurencja.

User: Kto wie? Lepszy jest wróbel w garści niż gołąb na dachu, dlatego w międzyczasie nie zawadzi zawitać w progi miasta Menzoberranzan.



rys. Tomasz „Łoś” Wehna

Przecież jest do dyspozycji czar LIGHT, można zapalić magiczną świecę albo jak kto ma dobry monitor to podkręcić jasność.

Micz: Wszystko to prawda, tylko ja bym w tym momencie zapytał twórców MENZOBERRANZAN, czy nie próbowali owym zaciemnianiem maskować niedostatki grafiki.

**sprzedaż
prowadzą
również:**

ATAPOL
ul. Dworcowa 54
85-010 Bydgoszcz
tel. (0-52) 22-64-76

CHIP PARADISE
ul. Śniadeckich 28
85-011 Bydgoszcz
tel./fax (0-52) 21-27-87

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-7323

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

DARCOM
ul. Jugosłowiańska 36/2
70-842 Szczecin
tel./fax (0-91) 69-02-74

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 Warszawa
tel./fax (0-22) 10-69-58

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker”
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06
poniedziałek–piątek 9⁰⁰–17⁰⁰, sobota 11⁰⁰–16⁰⁰

AMERICAN
Dystrybutor



Gry	cena w zł
3ft Six Pack	116,-
5ft Ten Pack Vol. #1	166,-
5ft Ten Pack Vol. #2	166,-
7th Guest	87,-
Aces over Europe	108,-
Aces over Pacific	108,-
Aegis: Guardian of the Fleet	125,-
Alien Logic	94,-
Battle Isle 2	110,-
Beauty and the Beast	72,-
Beneath the Steel Sky	116,-
Betrayal at Krondor	113,-
Commander Blood	104,-
Creature Shock	239,-
Crime Patrol (box)	129,-
Crime Patrol 2: Drug Wars (box)	129,-
Critical Path	84,50
Cyberia	169,-
Cyberwar	219,50
Cyclemania	188,-
Cyclones	94,-
DarkSun	108,-
Dawn Patrol	117,50
Desert Strike	105,-
Dracula Unleashed	113,-
Dune	81,50
Ecstasia (box, polska instrukcja)	85,-
Gabriel Knight	91,-
Great Naval Battles 2	92,-
Indiana Jones	84,50
Iron Helix	88,-
Jutland	75,-
King's Quest VI	75,-
King's Quest VII	225,-
Lands of Lore	113,-
Lawnmower Man	75,-
Legend of Kyrandia 1	87,-
Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate	113,-
Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge	tel.
Leisure Suit Larry VI	113,-
Lion King - Storybook	188,-
Little Big Adventure (box, polska instrukcja)	111,-
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja)	81,-
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	88,-
Magic Carpet (box, polska instrukcja)	117,50
Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle	88,-
MegaPack	175,-
MegaRace	66,-
Menzoberranzan	106,50
Microcosm	78,-
Myst	131,-
Novastorm (box, polska instrukcja)	75,50
OutPost	110,-
OutPost (box)	195,-
Panzer General	97,-
Police Quest IV	113,-
Power Rangers	75,-
Putt Putt Goes to the Moon	108,-
Putt Putt Joins the Parade	72,-
Quantum Gate 1	94,-
Quantum Gate 2: Vortex (3 CD)	244,-
Ravenloft	98,-
Rebel Assault	128,-
Return of the Phantom	106,-
Return to Zork	81,-
Rise of the Robots	124,-
SimCity 2000	110,-
Space Adventures	54,-
Space Pirates (box)	129,-
TuneLand	100,-
Under a Killing Moon	260,-
Warcraft: Orcs & Humans	156,-
Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.)	69,-
Wing Commander 3 (box, polska instrukcja)	195,-

Programy użytkowe:

Animals — San Diego Zoo	56,-
Chadwick and the Sneaky Egg Thief	182,-
Compton's Interactive Encyclopedia 1995	110,-
Global Explorer	319,50
Grolier's Encyclopedia v6.0	88,-
Grolier's Encyclopedia v7.0	116,-
Learn: Cat Came Back	69,-
Learn: Sitting on the Farm	69,-
Living Books: Arthur's Teacher's Trouble	78,-
Living Books: Just Grandma and Me	78,-
Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
Media Euro (produkt polski)	219,-
MS Ancient Lands	213,-
MS Beethoven	164,-
MS Bookshelf 1994	188,-
MS Cinemania 1994 (box)	150,-
MS Dangerous Creatures	150,-
MS Encarta 1995	194,-
MS Mozart	164,-
MS Musical Instruments	91,-
MS Schubert	164,-
Our Solar System	56,-
World Atlas 5.0	72,-

wszystkie ceny zawierają VAT

**..Cyclones...
..Crime Patrol...
..Cyberia...
..Drug Wars...
..King's Quest 7...
..Cyclemania...**

**.....
prowadzimy
sprzedaż
hurtową
i wysyłkową
.....**

help

*Galina radzi
złódkanym*

ACES OF THE DEEP — PC

Nie wiem w jaki sposób wpłynąć do portu (zakończyć patrol bojowy). Pepe

Tak jak to stoi w opisie wezwij przez radio eskortę niszczycieli (REQUEST ESCORT).

ALONE IN THE DARK 2 — PC

Kiedy usiłuję wejść do domu, zabijają mnie strażnicy. Czy to jakieś kody? Łukasz Czyżyński

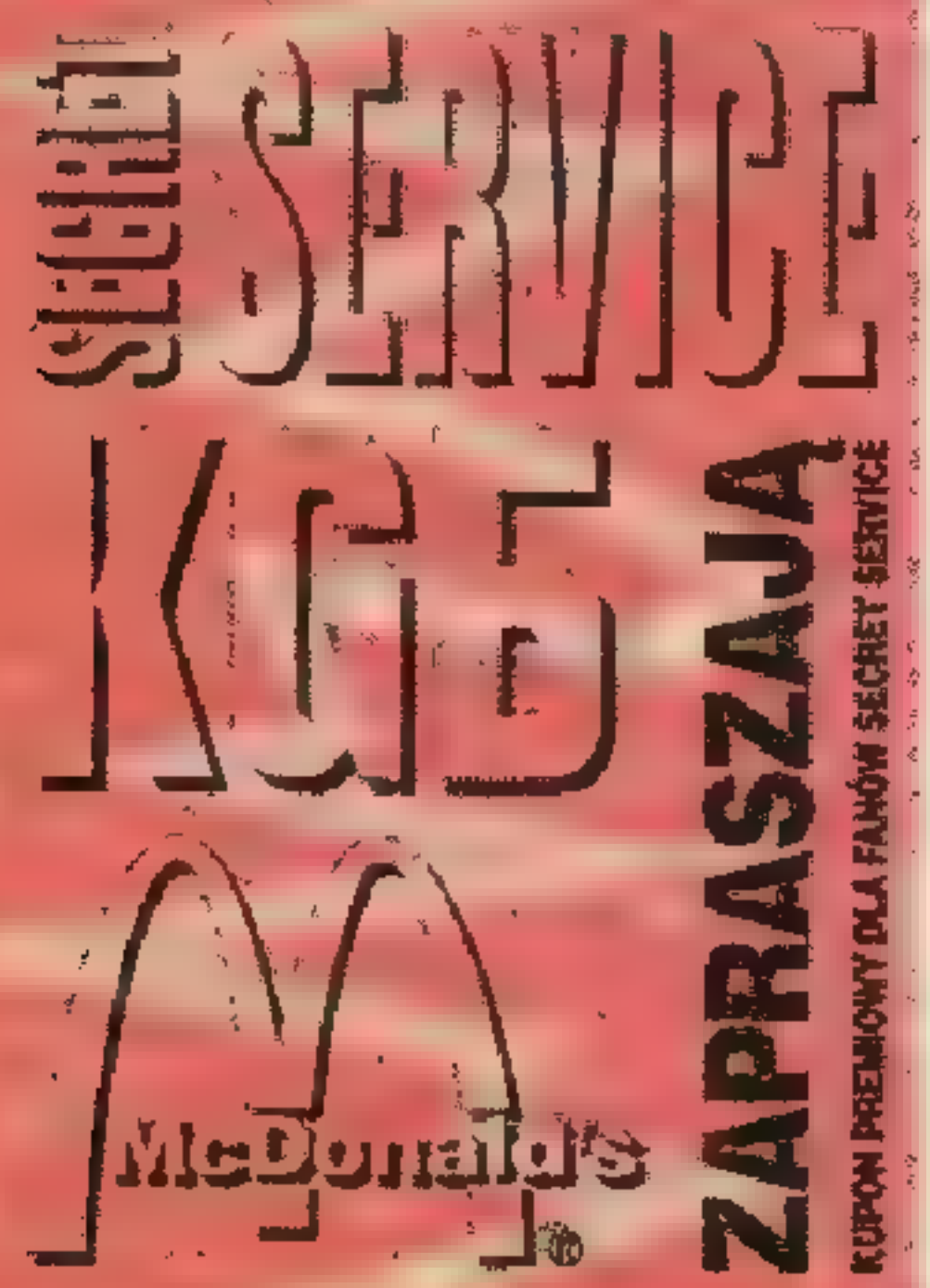
Walczyć, strzelać, nie dawaj się! Możesz też skrócić do ogrodu odsuwając rzeźbę, a następnie dostać się do domu przez piwnice.

BUZZ ALDRIN — PC

Nie mogę za Chiny coraz mniej ludowe wykonać misji „mission duration”, bez której nie ma co marzyć o locie załogowym na księżyc. Wykonałem już wszystkie poprzednie, a mimo to przy „mission duration” pozostaje współczynnik trudności 5 i każda rakietka eksploduje przy starcie (choćby miała 98%). Łukasz Bujak

Sprawdź każdy element wyposażenia, czasami zdarzają się nagłe awarie obniżające jego sprawność (poinformuje cię o tym spiker w TV). Jeśli masz dobrą raketę to może złe boostery? Może usiłujesz wykonać zbyt długotrwałą misję od razu, lub może kapsuła dla załogi nie jest dostosowana do tak długich lotów? Nie widząc sytu-

Wszyscy, którzy podczas urodzinowego party zamówią dowolny z zestawów „Menu” okazując poniższy kupon, otrzymają gratis lody!



acji trudno wymyśleć coś więcej (opisałeś problem zbyt skromnie).

CLUE — PC

Mam problem związany z napadem na kiosk. Kiosk obrabiam w półtorej minuty, lecz co dalej — jak to zgrać? Wybieram opcję keep plan. Pojawia się mój bohater z tabelą, na której jest napisane: kiosk plan i w nawiasie empty. Nie umiem tego zgrać: naciskałem enter, spację i nic. Tomasz Szostak

To dość dziwne — u mnie wszystko idzie OK: wybieram pozycję pod którą chcę zgrać plan, zapisuję go tam, wychodzę do głównego menu planu, wybieram START BURGLARY, po przyjeździe na miejsce wybieram tą pozycję, pod którą zapisałem plan i już...

DAY OF TENTACLE — PC

Gdy daję Fredowi projekt ogniw, ukazuje mi się on przed oczami. Co powinienem wtedy zrobić? Ta sama sytuacja powtarza się, gdy chcę załadować nagraną wcześniej grę. Olimpiusz Papież z Krakowa

Zabezpieczenie przed kopiowaniem. Jak i kim pożuć gumę — próbowałem wszystkimi postaciami i nie idzie. Jak zdobyć drugą 10-centówkę? Jak zdobyć sztuczne rzygi? Kacper

Gumę żujesz oczywiście Bernardem po tym, jak oderwiesz łomem przyklejoną monetę. Jest to 10-centówka, której szukasz; druga jest w automacie. Sztuczne rzygi spadną z sufitu, gdy włączysz na piętrze głośną muzykę.

ELVIRA — C-64

Jak i gdzie znaleźć ostatni klucz, jak wydostać się z fosy i jak zabić gościa z kamieniem w podziemiach? Eagle

Pierwszy klucz jest schowany za żelaznym pierścieniem w stajni. Wejdiesz tam, jeśli zabijesz strażnika strzałą ze srebrnym grotem. Drugi klucz wręczy ci Elvira po tym, jak stworzysz czar światła i oświetlisz jej tace.

ELVIRA 2 — Amiga

W jaki sposób przebrać się za asystenta profesorka i za ucznia czarnoksiężnika. Rafał Zabłocki

Aby przebrać się za asystenta potrzebujesz fartuch i perukę oraz przybory do makijażu z drugiego

piętra. Zamiast przebierać się za czarnoksiężnika, możesz zabić go czarem FIREBALL lub NOVA.

W jaki sposób użyć mięsa w pokoju z akwariem? W pokoju z dziewczyną zmieniającą się w potwora jestem ubrany w kurtkę, hełm, rękawice i buty, a ona i tak mnie zabija. Jak tego uniknąć? Michał Olejniczak

Przebrany za asystenta porozmawiaj z profesorkiem o przygotowaniu silnej trucizny. Dopiero po zatruciu mięsa możesz je wrzucić do akwariu. Co do wiedzy: po założeniu przebrania Sir Raleigha będziesz miał rapier, który jest najsukcesywniejszą bronią. Wiedzę da się zabić bez kombinowania.

Jak wskrzesić księdza? Co zrobić, aby ksiądz narysował pentagram? Proszę o dokładny opis tego etapu gry, ze wszystkimi szczegółami. Napiszcie jaką odpowiedź wybrać, co mu wręczyć i jak? Twardziel, Alien

Poproś go o narysowanie ludzką krwią idealnego pentagramu. Wręcz mu następnie kielich zabrany z ołtarza.

Jak wziąć klucz z akwariu? Adam Rzeszutko

Aby wziąć klucz, możesz albo podzielać na niego telekinezę, albo też przebrać się za asystenta i porozmawiać z naukowcem, następnie zatruć mięso i wrzucić je do akwariu.

Jakie są składniki do czaru „BIND DEMON”? Gdy dochodzę do Cerberusa, nie mogę go trafić włócznią, ponieważ nie jest unieruchomiony. Marcin Wołkowicki

Składniki to SCROLL OF BINDING i COIL OF ROPE. Jeśli znalazłeś księdza i skłoniłeś go do narysowania pentagramu, musisz wezwać Cerberusa i rzucić na niego czar BIND DEMON, a dopiero potem cisnąć włócznią i poprawić to machawką w serce.

FUTURE WARS — Amiga 1200

Jak przejść pokój z wielką mapą? W SS'4 wyczytałem, że należy wbić proporzeczek w mapę. Jak to zrobić? Gonzales

Dokładnie tak, jak to było opisane. Gwarantuję, że dziurka pod proporzeczek naprawdę znajduje się na tej mapie. Wystarczy jej „trochę” poszukać (mi zajęło to ok. pół godziny...).

HEIMDALL 2 — Amiga

Jak położyć zęby smoka na okręgach narysowanych na podłodze w pomieszczeniu, do którego dochodzi się po przejściu komnaty bogini Heli? A może istnieje sposób na rozdzielenie tych zębów w torbie Heimdalla? Mirosław Siekiera

Przedmioty rozdzielasz prawym przyciskiem myszy. Zęby należy po prostu wyrzucić w odpowiednie miejsca (stojąc przed okrę-

gami, należy uważać, aby po wyrzuceniu nie wejść na zęby ponownie).

HOOK — Amiga

Gdy chcę zrobić łuk z Dead Wood i String nic się nie dzieje, a tracę tylko kij (Dead Wood). Nie mogę ponadto katapultować się z wydmy, żeby nie wiem co robić. Leszek Świerczyński

Kto to słyszał — robić łuk z suchych badyli. Odpowiedni materiał znajdziesz na bagnie. Jak natomiast nauczyć się latać? Z windy którą wyjechałeś z morza zabierz muszlę. Użyj jej na kórce w Four Seasons. Jajka wymień w warsztacie na gumę. Napraw nią wyrzutnię w Slingshot. Skocz kilkakrotnie z klifu (używając go). Pogadaj z chłopakiem stojącym pod spodem. Wejdź na górę i użyj gumy — umiesz już latać!

INDIANA JONES 3 — PC

Jestem w zamku hitlerowskim. Jak pokonać grubasa o imieniu BIF? Frangles

Nie ma co z nim walczyć, bo go nie pokonasz. Dostarcz mu po prostu spory kufel mocnego piwa, a grubas padnie po pierwszym ciosie.

Nie mogę dostać się do grobowca rycerza — jak otworzyć kratę? Jak należy przejść trzy próby: piły, litery, przepaści? Yuri

Do grobowca krzyżowca możesz się dostać tylko okrężną drogą, tj. przez opuszczany mostek i komnatę z czaszkami. Aby przejść pierwszą próbę, musisz stanąć w odpowiednim miejscu gdy wyskoczy ostrze. Podczas drugiej próby stąpaj tylko na litery z imienia Boga, które ujrzyś przez chwilę u góry ekranu (IAHVE, JEHUVA itp.). Trzecia próba to próba wiary — po prostu biegnij w prawo.

INDIANA JONES 4 — Amiga

Co zrobić, aby Sternhart wpuścić mnie do piramidy? Michał Miłoszewicz

Powinien zrobić to bez żadnej łaski, dopiero za chwilę możesz mieć kłopot z pozbyciem się go, bo będzie patrzył wam na ręce. Sophia może go zagadać, a wtedy będziesz mógł zwinąć mu butelkę ze straganu.

INDIANA JONES 4 — PC

Co mam zrobić, gdy jestem już w kinie i rozmawiam z dozorcą? Od tego momentu nie jestem już w stanie dalej grać. Dariusz Wołkór

Doprowadź do przerwania wygłaszanej przez Sophię prelekcji. Dozorcę odpędzisz wręczając mu gazetę zabraną z kiosku z ulicy.

Na Tikal, gdy wąż ze zwierzakiem spadł już w przepaść, nie mogę w żaden sposób dostać się na polankę. Marcin Worek

Zacznij wspinać się na drzewo — złamie się tworząc most nad przepaścią.

Jak wystraszyć Trottera i jak wziąć kamienny dysk? Michał „Szpik” Schoepe

Wylącz bezpieczniki i przebierz się za ducha Atlantydy zakładając maskę i prześcieradło oraz przyświecając sobie. Trotter spęka i będziesz mógł zwinąć kamień.

LARRY 1 — PC

Gdy zaczynam grę i zawołam Taxi, w żaden sposób nie mogę do niej wsiąść. Jakie polecenie wydać taksówkarzowi, żeby zawiózł mnie do sklepu? Jak otworzyć drzwi w barze po prawej stronie? Boldon

W wersji AGI piszesz OPEN DOOR i wsiadasz automatycznie, w wersji SCI wsiadasz klikając ikoną ręki na taksówce. Do otwarcia drzwi potrzebujesz znać hasło (KEN SENT ME), które odczytasz w toalecie — w wersji AGI komendą READ WALL, a w wersji SCI wielokrotnie klikając na ścianę ikoną oka.

Dzwonię do restauracji, pytają co zamawiam. Piszę wino. Pytają gdzie dostarczyć. Nie znam odpowiedzi. Paweł Pnell, Gniezno

Podaj numer pokoju hotelowego, który wynajęła dla was Fawn.

pokojem Edny. Skąd wziąć lunetę? Czy można jakoś naprawić drzwi do biblioteki? Krzysztof Gumbas

Mając narzędzia i latarkę wyposażoną w baterie udaj się do pomieszczenia z krwiożerczą rośliną. Wsadź kopertę w maszynę i wystukaj adres. Następnie pójdz do pokoju na prawo i w górę. Zapal światło, umieść baterie w latarce i czekaj. Przełącz się na inną postać i otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, które odłącz. Przełącz z powrotem i napraw kable.

Po daniu sera profesorowi i otwarciu skarbonki są w niej DIME (trzy monety po 10 centów). Do teleskopu potrzebna jest 25-centówka. Czy mogą być 10-centówki? Tomek Z.

Do teleskopu używasz dwa DIME, za każdym razem potwierdzając prawym przyciskiem na teleskopie. Natomiast 25-centówka (QUARTER) będzie ci potrzebna do odczytania wyniku z Meteor Mess.

POLICE QUEST 1 — Amiga

Co mam napisać, aby sędzia dał mi nakaz? Daję mu akta Hoffmana, a on mówi, że mam za mało informacji. Colt

dziesz tam wizytówkę oraz dowód rejestracyjny.

Jaką komendę trzeba wpisać, żeby Sonny znalazł kombinację do szafki, która jest na odwrocie „car registration”? Cygan

Szyfr do szafki jest na odwrocie wizytówki (BUSINESS CARD). Odczytaj po prostu jej tylną stronę (READ BACK).

PRINCE OF PERSIA 2 — PC

Jak załatwić szefa? Gdy do niego podchodzę i wyciągam miecz to on znika. Gdy stanę w tym samym miejscu co szef, to on po chwili zaczyna mnie gonić. Grzesiek

Tzw. szefa, czyli złego księcia załatwić możesz tylko świętym ogniem. Jeżeli w poprzednim levelu naładowałeś się światłem przy płomieniu oraz w komnacie z pajakiem nałopałeś się butelek z energią, to możesz przystąpić do dzieła. Spotkawszy złego księcia obracaj się szybko lewo-prawo aż zaczniesz ci ubywać energii. Nie przejmuj się, bo po chwili twoja dusza uwolni się z ciała i będziesz mógł pogonić szefa. Spacją plusjesz w niego ogniem — jedno trafienie i gotowe.

tarne. Czy mam czekać i odpierać ataki, czy też coś pominąłem? Michał Macierzyński

Plany hipernapędu powinienś kupić od Jaanosian zanim zniszczą ich Morgulowie. W dalszym rozwoju akcji dotrze do ciebie plotka, że w jakimś trzecim układzie znajdziesz plany wielkiego statku bojowego. Udaj się wtedy do szpiega w barze, który poda ci współrzędne owego systemu. Na księżycu jego drugiej planety znajdziesz plany międzygwiazdowego statku bojowego.

W jaki sposób zdobyć BATTLE TANK? Stanowi on dziurę, bo odkryłem już 4 następne wynalazki. Jak obronić Jaanosianów przed atakiem Morgulów? Czy jest to potrzebne do ukończenia gry? Anonim, Nowe Warpno

Plany ich budowy możesz zakupić od rasy zamieszkującej system Phoenix. Jaanosian nie trzeba bronić przed zniszczeniem. Nota bene byłoby to dosyć trudne — masz za mało czasu na rozbudowę swych sił zbrojnych.

REUNION — Amiga

Jak wykorzystać namiary podawane przez informatorów np. 0142; 3400; 2310? Ile jest systemów (znam 3)? W jaki sposób prowadzi się walkę na lądzie i zdobywa planety obcych? Anonim, Ustka

Namiary te wskazują położenie nowych systemów. Nie trzeba nic z nimi robić — nowe gwiazdy są zaznaczane na mapie automatycznie. Aby natomiast zaatakować planetę należy nadlecieć nad nią swą flotą wojenną, kliknąć na ikonie floty, następnie na ikonie planety i wybrać opcję rozpoczęcia bitwy. Jeżeli w danym systemie znajduje się jakaś flota obcych to najpierw rozegra się bitwa w kosmosie a dopiero po jej wygraniu będziesz mógł desantować swe oddziały na powierzchnię planety. Bitwę rozgrywa się w standardowy sposób — wybiera własne jednostki, wskazuje im punkty docelowe oraz jednostki wroga i już. Taktyki tu nie ma za grosz.

Jak doprowadzić do wynalezienia urządzeń służących do walki z wrogiem (myśliwce, piechota, czołgi)? Próbowałem wielu rzeczy, ale zawsze najwyższym wynalazkiem był Command Centre. Nawet gdy poinformowano mnie o tym, że wroga flota znajduje się w pobliżu, mój naukowiec nic nowego nie wymyślił. Nie mogąc się bronić, nie muszę chyba mówić jak się to skończyło. Robert Barsa

Wyślij jeden ze statków handlowych na planetę Jade — odkryje on tam inteligentną rasę, która w zamian za obietnicę pomocy udostępni ci pierwsze projekty maszyn bojowych. Dalej akcja potoczy się gładko.



LARRY 3 — PC

Gdzie jest szafka z kodem w Fat City? Łukasz Poprawa

Szafka jest za ostatnimi drzwiami z lewej strony.

LAURA BOW — PC

Na początku trzeciego aktu nie mogę znaleźć biura Carringtona. Gdzie ono się znajduje? Maciej „Sierrowaty” Drzymala

Biuro to pomieszczenie z ogromnym biurkiem, na którym leży trup faceta naszpikowanego kolcami, a na stole leży misiek.

MANIAC MANSION — C-64

Do czego służą narzędzia w garażu? Co zrobić z krwiożerczą rośliną? Skąd wziąć kod do SECRET LAB, drzwi w lochu? Podobno przez lunetę można dojrzeć szyfr do sejfu nad

Musisz dowiedzieć się z danych komputerowych, że Hoffman to Taselli. Po wejściu na salę i zagadnięciu o Hoffmana pokaż sędziemu akta (SHOW FILE), a następnie list gończy (SHOW POSTER). Na pytanie o tożsamość Hoffmana i Tasellego odpowiedz TATTOO.

POLICE QUEST 1 — PC

Co dokładnie trzeba powiedzieć hippisom? Mango

Powiedz: MOVE YOUR BIKES. Miej w pogotowiu PR-24 NIGHTSTICK z samochodu.

POLICE QUEST 2 — PC

Jak otworzyć schowek na rękawiczki w samochodzie, ewentualnie co należy powiedzieć? K. Polarny

Otwórz schowek na rękawiczki (OPEN COMPARTMENT) — znaj-

Jak przejść bramę po kościotrupie na moście? Jak próbuję ją przejść, to się zamyka pomimo, że nie naciskam przycisku zamykającego. Co mam zrobić? Łukasz Czyżyński

Walcz ze szkieletorem stojąc twarzą w prawo na czwartej desce od lewej. Gdy most się zarwie szybko się obróć i złap deski, po czym podciągnij. Gdy teraz pójdziesz w lewo, brama będzie otwarta.

REUNION — PC

Mam już Huntery i Fighters. Zdobyłem też Tanks. Nie umiem przemieścić między galaktykami mojej armii gwiazdnej. Choć zniszczyłem obcą kolonię na Jade, to i tak nic mi to nie daje. Skąd wziąć plany następnych broni? Znam tylko dwa inne układy plane-

SABRE TEAM — PC

W drugim scenariuszu (obóz je- niecki w malajskiej dżungli) uwolni- łem 4 zakładników. Co mam z nimi zrobić? Co oznacza niebieska strzał- ka na kompasie? Józus ze Słupska

Zakładników musisz bezpiec- nie wyprowadzić za bramę obozu. Niebieska strzałka wskazuje wyj- ście (?) jest nieistotna (?) nie służy do niczego (?) nie wiem (!) ale ra- czej wskazuje wyjście (tzn. „stre- fę ewakuacji”)

SIMCITY 2000 — PC

Gdy buduję domy, ukazuje mi się zamiast domów tylko kwadrat. Czy to są działki, do których potem zaczną napływać ludzie? W takim razie co zrobić aby zaczęli napły- wać? R. W., Środa Wlkp.

Tak. Spróbuj np. obniżyć podatki i rozbudować infrastrukturę (drogi, kanalizację, komunikację itp.). To do ciebie należy wymyślenie wła- snej oryginalnej strategii. Gra we- dług przepisu jest jak zjedzenie toreb- ki po zupie w proszku zamiast zupy.

SPACE QUEST 1 — PC

Czy jest szansa na ominięcie lo- tu nad pustynią w wersji zręczno- ściowej? Lord Zombi

W wersji AGI nie ma takiej moż- liwości, natomiast w wersji SCI (ulepszona grafika VGA i dźwięk) komputer pyta o stopień trudności przed lotem, daje też możliwość ominięcia go.

SPACE QUEST 2 — PC

Co zrobić w kanionie z różowy- mi stworkami? Gdy idę ciemnym przejściem (ludzik odsuwa kamień) coś mnie zabija. Co robić? Voyager

Zamiast wędrować na oślep, oświetl sobie drogę. Weź w zęby klej- not (GEM) — będzie świetna latarnia.

TAJEMNICA STATUETKI — PC

Jak wydostać się ciemnego po- mieszczenia, po tym jak dostaję w łeb? Zombi

Namacaj włącznik i zapal światło. W Nicei wchodzę do biblioteki i gdy chcę użyć Terminarza Kom- putera — by się dowiedzieć o pew- nej książce wyskakuje mi ekranie najczęściej: otwórz „Dziennik Me- tropolis” i wpisz drugi wyraz z ar- tykułu „Fatalny Skok”. Łukasz

Zabezpieczenie przed piratami.

UFO: ENEMY UNKNOWN — PC

Przebywałem już wszystko, uzbrajam ludzi w wyrzutnie „small

launcher”, ogłuszam wrogów i po zakończeniu misji dostaję informa- cję, że nie mam działającego „alien containment” i obcy zmarli, pomi- mo tego, że w bazie mam dwa „alien containment” i 60 naukow- ców. Fisher

Nie wystarczy mieć „Alien Con- tainment”, trzeba jeszcze, żeby był pusty. Najpierw musisz usunąć (po- przez badanie) posiadanych obcych i dopiero chwycić nowych. Jeśli przebywałeś już wszystko to nowi jeńcy nie są ci już potrzebni — szu- kasz Świętego Graala, czy co?

UNIVERSE — Amiga, PC

Jak dostać się z asteroidu do mia- sta? Problemowy Jasio

Przeskocz na dukt w odpowied- nim momencie, gdy wirujący aste- roid znajdzie się w pobliżu.

Jestem w mieście, wchodzę do mieszkania Sylfiny, ona pokazuje na drzwi, których nie mogę otwo- rzyć. Wchodzi robot i chwyci mnie. Co robić? Piotr Czerny

Podziałaj łomem — drzwi ustąpią.

Uruchomiłem przejście na wiel- ki asteroid, na którym znajdowa- ło się wielkie miasto. Jestem na pierwszym placu, po lewej stro- nie znajdują się dwa wentylatory.

Co mam zrobić? Grzegorz Króli- kowski

Jeśli grając według opisu z SS' 19 wyłączyłeś system wentylacyjny na Gavric Homeworld, to możesz wskoczyć do wentylatora, we- pchnąwszy uprzednio (PUSH) ma- skującą go kratę.

Jaką sekwencję należy podać, aby uruchomić auto? Rudy

Pojazd uruchamia się nie se- kwencją, ale pilotem zabranym z domu dziewczyny. Ciebie też od- sylał do opisu w SS' 19.

ZAK MC KRACKEN — C-64

Gdy używam niebieskiego krysz- tału, aby wcielić się duchem Zaka w ptaka znikają mi wszystkie czyn- ności i nic się nie dzieje. Co mam wtedy robić? Scorpion

Ptak nie może mówić, otwierając itp., dlatego polec w kierunku lewe- go oka statui. Zabierz stamtąd scroll i szybko wróć oddać go Zakowi.

Jaka jest kombinacja przycisków otwierających drzwi w piramidzie na Marsie? A może otwiera się je kluczem — jeśli tak to gdzie go zna- leźć? Paweł Morzonek

Wcisnąć po kolei: raz lewy, dwa razy prawy, raz środkowy, raz pra- wy i raz środkowy.

super

S U P E R Y

— początki — Sześć Sekretna Sa- logo Supertajnej Submarine Sza- rych Szeregów!; Droga, kochana, szanowna redakcyj gazety lubia- nej, czytanej i chyba prawie wszę- dzie znanej!; Hallo, hallo, czy ktoś mnie słyszy?; Hej, capy malino- we!; Cześć perskie nocniki, du- perszwance i te inne gady; Czo- łem, nosem i brodą ludzie pracy!; Hej mamuty ściskające ulubioną rzecz (poza tyłkiem dziewczyny oczywiście); Hajs bojs! Piszę ten list, bo mi tylek do materaca przy- marza; Hej ciulki i kowadełka; Blood Morning!; Do jawnego pi- sma tajemniczej organizacji przy- jaciół chińskich dżojstików; Aye, złociutkie grzmoty wielkiego joya i jego niedostępnego gryzoniał; Re- dakcyj Sycylijskich Snajperów!

— końce — No to cześć, idę tracić wzrok!; Wszystkie postacie i wyda- rzenia wyryte na tej stronie są fik- cyjne i ich ewentualna zbieżność z osobami i faktami rzeczywistymi jest najzupełniej przypadkowa;

— varia — Zakochałem się w Secret Service od pierwszego do- tyku; Jak zdrowko syberyjskie ma- muty?; Długo nie pisałem, ale przy- sięgam, że to się jeszcze powtórzy, no dobra przejdźmy do rzeczy; Po- zdrowiam wszystkich wyznawców

Sensibla; Piszę do was ten list, bo nie mam na kim się wyżyć; Zgod- nie z zaleceniami BHP, czytaj ten list przestrzegając zasad higieny, tzn. zetnij te klaki z jęzora i wyci- śnij pryszcze spomiędzy zębów; Se- cret Service — Tajny serwis, Sex-kret-ser-zwis; (pochód poko- łem)—Titanic—Hindenburg— Chal- lenger—Atari; Jak człowiek stwo- rzył Intela, to Bóg zapłacił, a nam ziemniaki zaczęły z piwnicy czwór- kami wybiegać; Podobno po stracie zębów zwiększa się swoboda języ- ka; Cyberpalant z giwerą, to jest to, co najbardziej podnosi morale czy- telnika; Człowiek nie wielbił pić musi; Jak sobie pościelisz, to mnie zawołaj; Gospodyni doła krowę i ryczała w niebogłosy; Szkoła nie bar, ale musisz chodzić codziennie; Panie Boże trzymaj ten świat, ja wysiadam; Kto pod kim dołki ko- pie, ten jest grabarzem; Zakład po- grzebowy „Radość Życia” zapra- szał; Szczyt pijaństwa — ślimak nie może trafić do swojego domku; Chcica — największa przyjaciółka człowieka; Uwolnić rybki z pu- szek!; Nie idę do nieba, bo mam lęk wysokości; 1939 — początek to- urnee Hitlera po świecie; Bądź so- bą, wybierz piwo!; Będę się bitcho- wał bitchami; Hej, blondyna!

Chcesz mieć syna?; Rteć spadała poniżej zera, jak gacie bez gumki!;

— przekręty — KGB — KAGIEBE; Korporacja Antyamerykańskich Grabieżców Inteligencji Europej- skiej Będącej Elektrykami; Amiga — Arogancka Miłośniczka Igraszek Genitalno—Analnych; Absolutny Mistrz I Gigant Aparatury; Atari — Absolutny Trup Albo Rozum Idio- tów; AMEN — Alkoholowy Maso- chizm Egzystencji Naturalnej;

— pytania — Co to jest: Duże, czer- wone i kwadratowe? — Mała zielo- na kuleczka; Co mówi dżem, gdy się go otworzy? — Dżem dobry!;

— mądrości — Panie, spraw bym nie mówił wszędzie i na każdy te- mat; Dzięki harakiri Japończycy mogli pokazać swoje prawdziwe wnętrze; Gdzie kucharek sześć tam cyków dwanaście; Z kim sobie pościelisz z tym się wypisiz; Jeże- li alkohol przeszkadza Ci w nauce, to rzuć szkołę; Szkoła Oczy;

— o Mortalu 2 — Dlaczego Baraka ma pokaleczonoego? Bo próbował trzepać; Przychodzi Kano do lekarza; Scorpion nie mógł złożyć osobistej wizyty, ale jest z nami całym sercem;

JeSTem STanowczym ATeiSTą. Mam policyjny wóz z kogutem, który sAM miGA. jAKo szanują- cy się policjant mam dosIER RA- busiów wszechczasów. Ostatnio komendant wysłał mnie na sympo- zjum, gdzie zadano PYTanie, czy policjanci należą do SSaków? Ostatnio znowu złapałem tego fa- ceta, który ignoruje znaki stoP, Ci- szałem nim o głowę. Szef kupił wczoraj Police Quest IX, który drań (PQ, nie szef) zajmuje 32 mEGA.

Wszyscy oskarżają policję, że nie- udolna, ale reSPEKT RUMuni to przed nami czują. Kiedy my lecie- li z szefem do Ameryki, to on miał maX Towaru możliwego do zabra- nia. Niedawno mieliśmy wezwa- nie do dealera skoDY, SKradli mu wszySTkie wozy. Drań pewnie bankrutuje, to się pozbywa...

— jaja — Dlaczego jesz nożem? Bo widelec przecieka; Dlaczego pieprzysz latarnię? — A co? Maryśka już po- szła?; Dlaczego chłopcy nie mają pier- si? — Bo by im skóry na jaja nie wystarczyło; Byłeś w ZOO? Tak. A ile lat?; Czy jesteś zielony? A w czym?; Tatusiu, dlaczego pies sąsiada nie szczeka? Jedz kotlety i nie gadaj!;

— poezja — Martinez to najlepszy gracz na świecie, sami dobrze o tym wiecie Martinez na prezydenta Lecz z jajem zamiast śrubokręta. Gość z jajami i joystickiem będzie naszym przewodnikiem! — Eliminacje —

Kto ty jesteś? Polak mały Jaki sprzęt twój? Pecet biały Kto idolem? Rajden Elektryczny Hobby? Śmierć i gwałt fizyczny Czym jest wróg twój? To Amiga Co nań czynić? Łać i rzygać Amigowców? Mieczem rąbać A dla przerwy? Mortal Kombat Zamieszkały? Miasto Kemo Twe zwierzątko? Cacodemon Ulubiony napój? Piwo Przysmak? Mózdzek, na półżywo Film video? Kub — Rozpruwacz A zabawka? Plazmo — Spluwa Dobra, dość! Przyjmuję cię Na poetę w KGB!

Nr karty (listy) doręczeń	Dzień nadjęcia 	Awizowano dnia 1995 r. Podpis
Notatka doręczyciela	Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem dnia 1995 r. Podpis odbiorcy	
Znamiona dowodu tożsamości rodzaj dowodu Nr wydany przez		Dzień wypłaty Nr księgi wypł. przekazów Podpis wypłac.
dn. m-c 19..... r. miejsce i data wydania		

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

kupon aktualny
ARCHIWALIA do 15 marca 1995.

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak	brak	brak	4	brak	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19					

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.
UWAGA:

☐ AMIGA ☐ PC ☐ inny Proszę podać typ komputera

PRENUMERATA dla 1 osoby
Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3	6	9	12
---	---	---	----

 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

PRENUMERATA dla 1-10 osób
Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuje się do rzetelnego wypełniania korespondencyjnej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3	6	9	12
---	---	---	----

 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

kupon aktualny
ARCHIWALIA do 15 marca 1995

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak	brak	brak	4	brak	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19					

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.
UWAGA:

PRENUMERATA dla 1 osoby
Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3	6	9	12
---	---	---	----

 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

PRENUMERATA dla 1-10 osób
Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuje się do rzetelnego wypełniania korespondencyjnej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy: ☐

3	6	9	12
---	---	---	----

 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na

stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

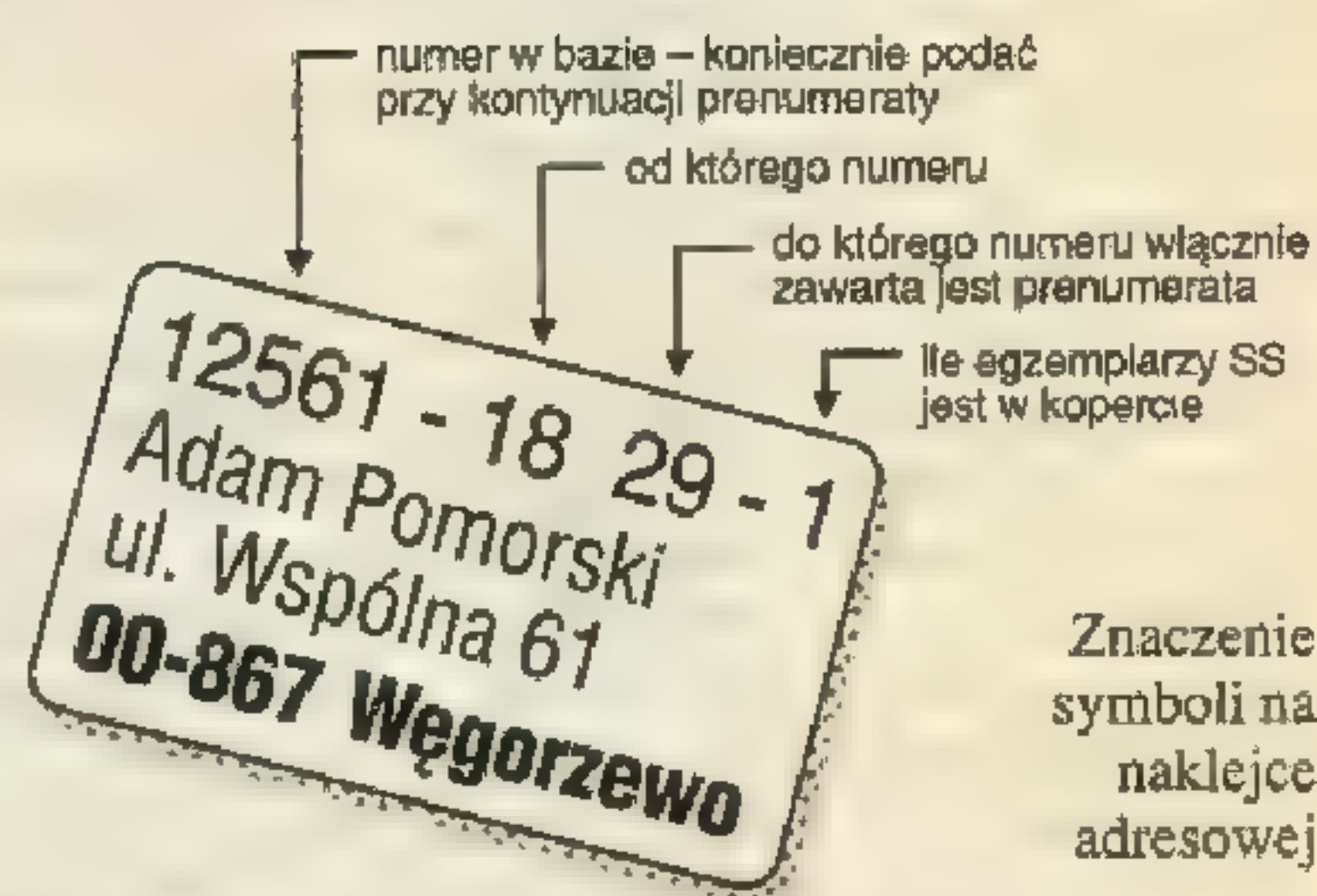
Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	9,00 zł
6 miesięcy	–	18,00 zł
9 miesięcy	–	27,00 zł
12 miesięcy	–	36,00 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
1	-brakl-	11	1,20 zł
2	-brakl-	12	1,20 zł
3	-brakl-	13	1,20 zł
4	4,00 zł	14	1,20 zł
5	-brakl-	15	1,20 zł
6	80 gr	16	1,60 zł
7	80 gr	17	1,60 zł
8	1,20 zł	18	1,60 zł
9	1,20 zł	19	1,60 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł

■ CENY ZESTAWÓW

Pakiet (4 I od 6 do 20)	–	17,00 zł
Promocja! Rocznik 1994	–	10,00 zł
zestaw 1 (od 6 do 7)	–	1,30 zł
zestaw 2 (od 6 do 15)	–	9,00 zł
zestaw 3 (od 8 do 15)	–	7,50 zł
zestaw 4 (od 16 do 20)	–	6,00 zł
dwa dowolne od 6 do 17	–	2,00 zł
trzy dowolne od 6 do 17	–	3,00 zł
cztery dowolne od 6 do 17	–	4,00 zł

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. – 60 gr.	od 3 do 5 szt. – 1 zł	od 11 do 15 szt. – 1,50 zł
za 2 szt. – 80 gr.	od 6 do 10 szt. – 1,20 zł	od 16 do 20 szt. – 2,00 zł

Staranie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (miejscowość i nazwa) _____

			-		
--	--	--	---	--	--

ozn. kodowe

poczta _____

Zł _____

ProScript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

Warszawa

ozn. kodowe

poczta _____

(Płatna)

Nie nadania _____

Zł _____

_____ podpis przyjm.

Dowód nadania

Odcinek dla adresata				
Nadawca (nazwa i nazwisko) _____				
Liczba, jedyne domy mieszkanie _____				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Czaszenie k. Adres _____				
Poczta _____				
Zł _____				
Proscript Sp. z o.o.				
ul. Wronia 35/37				
00-846 Warszawa				

[illegible]

Odcinek 1

„Zniewoleni przez mity”

Wyposażenie niemieckich dywizji piechoty nie przewyższało standardem wyposażenia i uzbrojenia innych armii europejskich. Jednak dla historyków podbitych krajów (nie mających oprócz kompleksów żadnej wiedzy historyczno-wojskowej) łatwiej jest głosić rzekome prawdy o przewadze technicznej najeźdźcy niż przyznać się, że ojcowie nie sprawdzili się jako dowódcy.

Republiki co najmniej przypadkowo (do czasu wyposażania oddziałów przez państwo). To oni, ostatecznie najczęściej tylko tarczą podbili Italię, Afrykę i Hiszpanię. To ich szeregom nie oparli się spadkobiercy Aleksandra Wielkiego. Żołnierze Cesarstwa już tylko bronili wielkiej spuścizny poprzedników.

Powyższe przykłady to tylko fragment tesknoty ludzi za symbolem.

stworzył Włochów – żeby mieli kogo bić Austriacy) ukuli mit przewagi pruskiej broni palnej. To nie lepsi w taktyce i sztuce operacyjnej zwyciężyli, a skuteczniejsza broń – głosiła ich teza. Otóż nasz bohaterski rodak – „czerwony” Jarosław Dąbrowski obliczył, że odtylcówki nie mogły wpłynąć decydująco na przebieg walki gdyż zużycie amunicji było nawet niż-

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Tekst ten otwiera cykl artykułów poświęconych szeroko rozumianej historii wojskowości. Bardzo często grając w gry wojenne, czy to planszowe czy komputerowe zastanawiamy się nad tym ogólnym, klimatem epoki, taktyką lub wyposażeniem. Proponuję wspólną podróż przez wieki historii, meandry kłamstwa i obłudy jakie narodziły wokół przeszłości oraz podróż przez zgłębk zaginionych

pól bitewnych. Nie znajdziecie tu gotowych prawd i recept, nie chodzi też o drobiazgowo przedstawienie faktów i zdarzeń. Najważniejsze to zachęcić do myślenia, zastanowienia się nad rzeczami wydawałoby się oczywistymi, sprawdzenia pewnych koncepcji w dostępnej literaturze. Wszak każda gra wojenna lub też nasz artykuł może być dobrym pretekstem do rozwoju wiedzy i umysłu.

cy lub żołnierze. Bo czy naprawdę istotną przewagą niemieckiej dywizji piechoty nad polską było posiadanie o 48 dział przeciwpancernych więcej (przy głoszonym braku polskiej broni pancernej – według mnie raczej za bardzo rozproszonych)?

Podobnie sytuacja ma się w odniesieniu do innych epok. Armia rzymska znana nam jest z hollywoodzkich szmatławców czy podobnie nędznych dzieł włoskich, jako opancerzona, potężna machina. Każdy legionista posiada metalowy pancerzyk (*lorica segmentata*), solidny hełm (*galea*), tarczę (*scutum*). To zawodowi mordercy kochający pieniądze i sławę. Jest tylko jedno ale. Imperium Romanum zbudowali niscy, kędzierzawi i śmierzdzący chłopci z miejsciny Rzym, uzbrojeni za

za prostym wytłumaczeniem zjawisk często nie do ogarnięcia. Jak wytłumaczyć klęskę wrześniową, jak wytłumaczyć klęskę Francji, ZSRR i innych? Sztuka wojenna, dowodzenie i tym podobne farmazony to niemiłe dodatki do mundurów i broni. Iluż specjalistów zeszło na ścieżkę tłumaczenia czyichś zwycięstw posiadaniem lepszego hełmu czy działa.

Drugą stroną medalu jest szum propagandowy tworzony podczas wojny przez obie strony. Dobitym tego przykładem jest bitwa pod Sadową (w wojnie prusko-austriackiej). Armia pruska była tu wyposażona w iglicowe karabiny odcylkowe, a armia austriacka w zwykłe karabiny. Oczywiście pokonani Austriacy (po co Bóg

sze niż w poprzedniej epoce, z tym, że całe jego obliczenia zwolennicy mitomańskiego poglądu na historię wojskowości kwitują jednym zdaniem: „ale wydaje się, że mimo wszystko (mimo faktów?!) wpływ nowej broni na przebieg walki był istotny” (niejaki Jąbusz Sikorski).

Jakie w takim razie czynniki decydują o powodzeniu w wojnie skoro zwycięstwa odnoszono sprzętem o przeciętnych (a często mniej niż przeciętnych) parametrach a klęsk doświadczano mając w posiadaniu najlepszej klasy uzbrojenie? Niektóre z elementów składające się na odpowiedź omówię w następnym odcinku.

Piotr Pawłowicz Berger



nym meblem jest tu sejf (otwierany kartą ID) oraz umywalka z formą do odlewów. Z sejfu możesz wziąć zlecenie Grina – wyczytujesz zeń kolejną datę: 28.05.1953. Forma odmawia współpracy. Udajesz się do lat świetności UB (i do urzędu tej niechlubnej instytucji znajdującego się w znany już miejsce na Mazurach).



piej gdyby były to wyprodukowane kilkadziesiąt lat później baterie litowe) oczywiście zapomnieli. I jak tu się dziwić, że przegrali wojnę... Na szczęście baterijki takie zawsze nosisz przy sobie. Nie zdą-



Przytomność odzyskujesz w więzieniu. Jest tu także Grin. Uchyła on rąbka tajemnicy dotyczącej twego pochodzenia. Wynika z tego, że masz ponad 150 lat i żyjesz w społeczeństwie, w którym takie sprawy są widocznie na porządku dziennym. Zastanawiające...

Dochodzisz do wniosku, że życie w więzieniu na początku lat pięćdziesiątych wcale ci nie odpowiada i postanawiasz przedyskutować ten fakt ze strażnikiem (wałąc w drzwi, tzn. popychając je). Zgadza się on zamienić twój zegarek z depozytu na twoją kurtkę. Przenosisz się do 2098.

Żadny wyjaśnić udajesz się do siedziby twojej macierzystej agencji Rekord. Od szefa dowiadujesz się, kto zlecił zniszczenie Delfina. Okazuje się, że był to sam burmistrz miasta Livo – Martens. Adres jego biura to 487622. Teleportujesz się tam. I nie pozostaje ci już nic innego jak tylko obejrzeć zakończenie gry zawierające scenę bitwy w nadprzestrzeni i okropne jurajskie deja vu.

PooH

EKSPERYMENT DELFIN

żysz jednak porozmawiać ze swoim alter ego, gdyż oto przybywa strażnik i usypia cię celnym strzałem w brzuch oddanym ze służbowego pistoletu TT.



EKSPERYMENT DELFIN jest już w sprzedaży. W stosunku do testowanej przez nas poprzednio wersji beta, Autorzy poprawili grę, a przede wszystkim wyeliminowali zawieszanie się. Dziś dokończenie opisu z poprzedniego numeru.

„zamiast do kibla, dotrzesz do generalskiego biura. Stoją tu: sejf (zamknięty) oraz biurko. Na biurku leży pistolet mauser oraz akta. Wyczytasz z nich, że dane dotyczące pewnego „Eksperymentu Delfin” zostały przeniesione do dworku w Tannenbergu w Prusach Wschodnich. Sejf nadal pozostaje zamknięty. Strażnik, już mniej chętny, przystaje na konwersację. Dowiadujesz się od niego jedynie, że generał von coś tam dzień wcześniej zgubił klucz od sejfu (tego zamkniętego) i z przyczyn oczywistych nie może go dziś otworzyć. Klucz faktycznie znajduje się gdzieś wcześniej. Sejf się otwiera. Jest pusty.

Uwaga! Jeden z kulminacyjnych momentów całej gry: wchodzi Grin. Jest to także agent czasowy poszukujący danych „Eksperymentu Delfin”. Gdy widzi pusty sejf chce cię nawet zabić! Ale nie z nami te numery Bruner! Szmit się wynosi (zapewne do Tannenbergu) gubiąc swoją kartę ID. Możesz się teraz dostać do jego mieszkania (rok 2098, adres: 648936).

BACK TO THE FUTURE

Mieszkanie Grina jest w jeszcze gorszym stanie niż twoje. Jedynym użytecz-

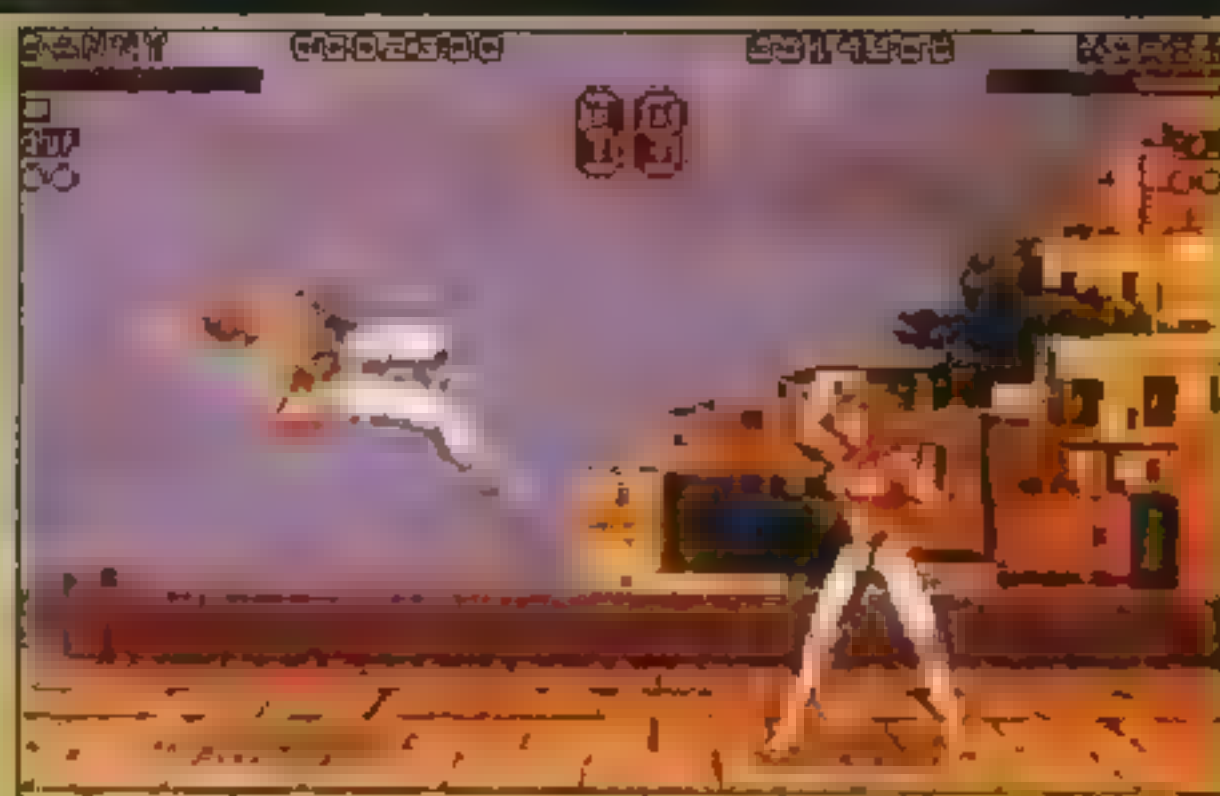
Zabierasz stąd worek gipsu (a co też mogli z nim zrobić UB-ecy?) oraz kartkę z informacją o aresztowaniu Grina. Wracasz do jego mieszkania. Z mieszaniny gipsu i wody odlewasz w formie mały acz gęsty model ślimaczka. Wracasz do UB.

Model pasuje do pęknięcia w kominku – tajne przejście stoi otworem. W komorze znajdującej się kilka kroków dalej znajdujesz z dawna poszukiwane akta Delfina oraz skrzynię. Jak ją popchniesz to się rozpadnie. Zagładasz do środka a tam kto? Nie, nie Grin! Ba, gorzej! Nawet nie nowa postać! W środku siedzisz sobie ty we własnej osobie. Właściwie to jest to android stworzony na twój obraz i podobieństwo. Brak mu tylko źródła zasilania – niemieckim naukowcom udało się z powodzeniem odtworzyć ludzką strukturę komórkową, stworzyć sztuczną inteligencję, wyposażać ją w pamięć i ludzkie uczucia, ale o takim drobiazgu jak źródło zasilania (najle-



w odpowiednim momencie wcisnąć fire, teraz jedną ręką kierujesz ruchami postaci, a drugą zadajesz ciosy. Wymaga to oczywiście przyzwyczajenia się, ale po pewnym czasie jest już nie do zastąpienia.

Pod względem graficznym ULTIMATE BB niewiele różni się od BB GALACTIC. Staranne i kolorowe tła, porządna animacja i nowe postacie



ULTIMATE BODY BLOWS

To już trzecia gra ze znanej serii bijatyk firmy TEAM 17, reprezentowanych dotychczas przez BODY BLOWS oraz BODY BLOWS GALACTIC. ULTIMATE BB różni się od poprzedniczek większą różnorodnością postaci (dwudziestu bohaterów). Zgromadzeni są tu wszyscy wojownicy znani z poprzednich gier.

Gra okazała się prawdopodobnie zbyt obszerna, by wydać ją w na-

TEAM 17'94.



Amigę w wersji dyskietkowej. Dostępne są tylko wydania na Amigę CD32 oraz na PC. W obu przypadkach gra się genialnie sterując czteroguzikowym joyem. Joypad CD32 sprawdza się świetnie, a na PC dobrze sprawuje się Gravis GamePad.

Sterowanie rozwiązano w interesujący sposób – oddzielnym przyciskiem przydzielono wykonywanie ciosów nogą, ręką, osłonę oraz wywołanie uderzeń specjalnych. Bardzo ułatwiło to sterowanie – nie trzeba już machać joystickiem we wszystkie strony równocześnie uważając, aby

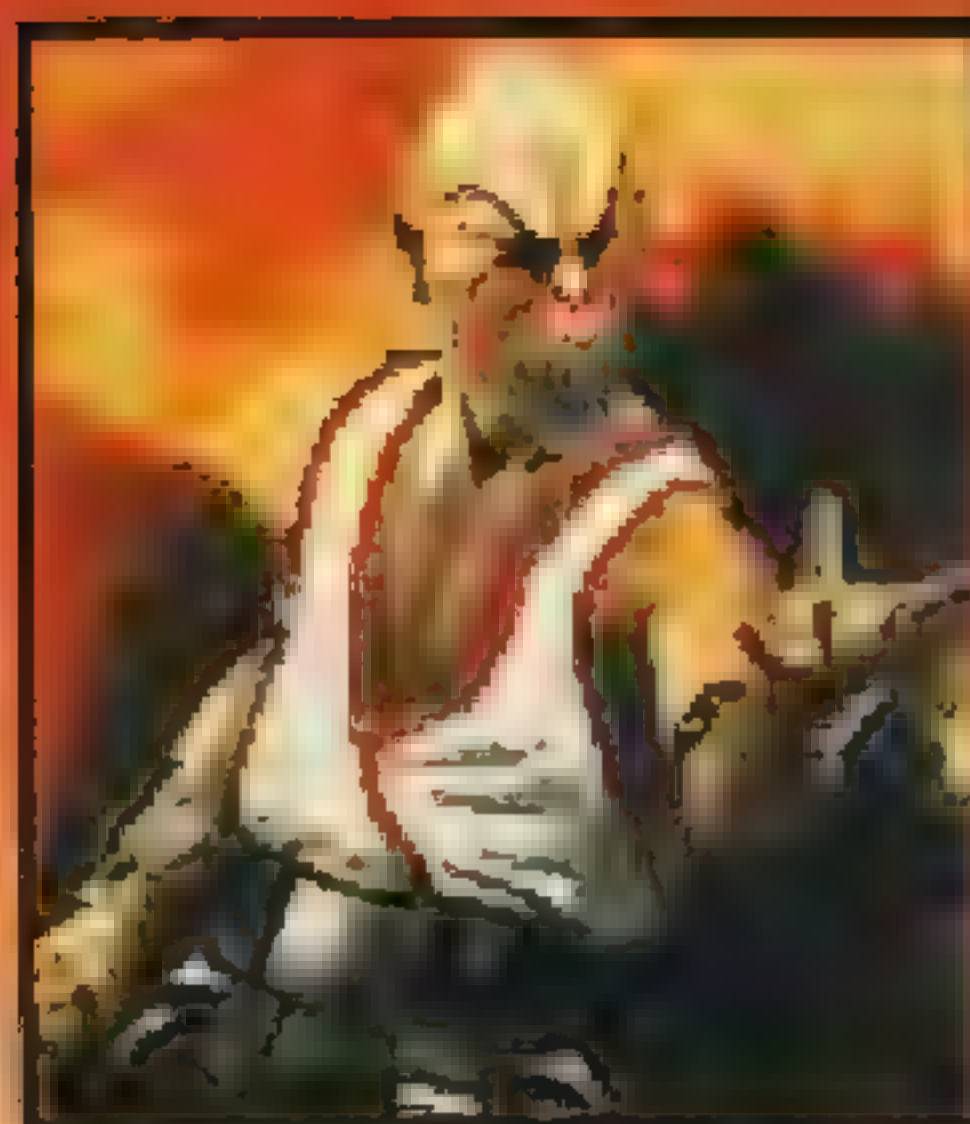
nadać grze duży rozmach. W wersji na CD32 cały podkład muzyczny odczytywany jest z kompaktu, wysoka jakość zapisu nie rekompensuje jednak pewnej mizerności wykonania – tu jest wyraźna niedoróbka. Muzyki można także posłuchać korzystając ze zwykłego odtwarzacza płyt CD.

ULTIMATE BODY BLOWS w porównaniu ze swymi poprzedniczkami nie stanowi zbytniego postępu. Dlatego prawdopodobnie nie doczekamy się wydania wersji na A500 ani A1200.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft





BARAKA

Szlachtowanie

L, L, L, LP

Iskierka

D, L, HP

Super Uppercut

P, P, D, HK

Babality

P, P, P, HK

Friendship

(BLOK, G, G, P, P), HK

Fatality

1. (BLOK, L, L, L), HP
(Baraka obcina głowę)
2. L, P, D, P, LP (z bliska)
(Baraka nadziewa na ostrza)

Sztylet

L + HP

MORTAL KOMBAT 2

Mam nadzieję, że przeczytaliście już ogólne wytyczne na str. 68. Przyśpujemy więc do tajnych ciosów, których jest aż 113! Jesteśmy dumni, że możemy wam zaprezentować kompletną i wyczerpującą listę ciosów, które wystarczą na kilka miesięcy krwawej nawałanki.

Skomplikowana procedura wykonywania ciosów stwarza konieczność precyzyjnego zapisu. Zapis podstawowy, np G, G, D, L oznacza wciskanie po kolei podanych klawiszy.

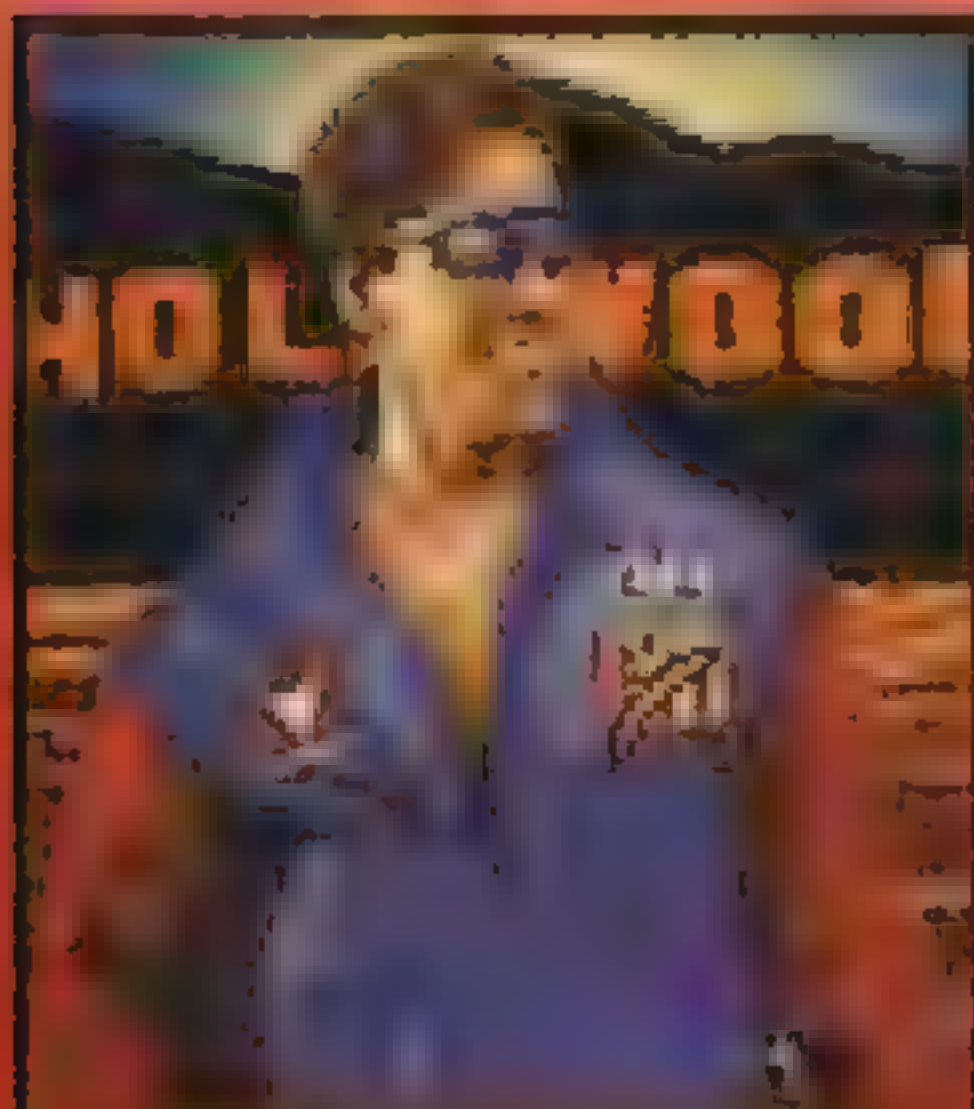
Sekwencja w nawiasie oznacza, że trzeba trzymając pierwszy klawisz wciskać kolejne, następnie pu-

ścić pierwszy i wciskać następne. Na przykład zapis: (LK, G, G), D wykonuje się: przytrzymać LK, wcisnąć G, G, puścić LK i uderzyć D.

Zapis ze znakiem plus oznacza, że trzeba dane klawisze wcisnąć bardzo szybko po sobie, niemal równocześnie. Na przykład, G, G, LK+LP oznacza kolejno: G, G, i szybko LK i LP.

Jeżeli z zapisu ciosu typu FATALITY wynika konieczność trzymania np. LK przez 10 sekund to najlepiej trzymać LK przez cały czas trwania rundy, walcząc z przeciwnikiem.

Dodatkowy Super Uppercut, działający tylko w pomieszczeniu DEAD POOL wykonuje się następująco: (LP + LK), D + HP.



JOHNNY CAGE

Stroboskok

L, P, LK

Jajecznicza (tylko faceci)

LP + BLOK

Super Uppercut

D, D, D, HK

Babality

L, L, L, HK

Friendship

D, D, D, HK

Fatality

1. D, D, P, P, LP

Cage przebiega na pol

2. P, P, P, D + G

Cage odbija głowę

Jeśli przytrzymasz

(D + LP + BLOK + LK)

gdy ekran się ściemni, Cage odbije przeciwnikowi trzy głowy

Piorun - nisko

L, D, P, LP

Piorun - wysoko

P, D, L, HP

Stroboscios

L, D, L, HP



JACKSON BRIGGS

Poczwórna fanga

P + LP, (szybko 4xHP)
(nie puszczać kierunku)

Uzdrowiciel

P, D, L, HK

Lamanie w krzyżu

BLOK (z bliska, w powietrzu)

Super Uppercut

(BLOK, G, G, D), LK

Babality

(BLOK, D, G, D, G), LK

Friendship

(BLOK, D, D, G, G), LK

Fatality

1. (LP, P, P, P), puścić (z bliska)
(Cage miedzy czasami)
2. BLOK, BLOK, BLOK, BLOK, LP
(Cage uderza pięcioraz w twarz)

Młot pneumatyczny

(LK 3 sek.), puścić

Masaż szczęki

P, P, LP, (szybko 5xLP)



SCORPION

Nożyczki

P, D, L, LK

Harpun

BLOK (tylko gdy oba są w powietrzu)

Super Uppercut

D, D, P, P, BLOK

Babality

D, L, L, HK

Friendship

L, L, D, HK

Fatality

1. (BLOK, G, G), HP (z dwóch kroków)

Scorpion spala odechem

2. (HP, P, D, P, P, P), puścić

Scorpion obcina głowę

3. (BLOK, D, D, G, G), HP

Scorpion piecze żywcem

Sznurowadło

L, L, LP

Teleportacja

P, D, HP, można w powietrzu



KITANA

Fala uderzeniowa

L, L, L, HP

Lot kondora

P, D, L, HP

Super Uppercut

P, D, P, HK

Babality

D, D, D, LK

Friendship

(BLOK, D, D, D, G, LK)

Fatality

1. (LK, P, P, D, P)
(Kitana rzuca ostrą wata wyłuska)
2. BLOK, BLOK, BLOK, HK
(Kitana obcina głowę)

Wachlarz

L + HP

Rzut wachlarzem

P, P, P, HP + LP

Niektóre ciosy są ekstremalnie trudne, bo wymagają nie tylko szybkości w wybieraniu po klawiszach, ale odpowiedniego rytmu, stania w konkretnej odległości itp.

Mortal Gulash

PS. W następnym numerze opublikujemy zwycięzcę konkursu z SS'21 na wejście do portalu oraz podamy listę czytelników, którzy przysłali swoje ciosy. Wszystkim serdecznie dziękujemy, łącząc się nieutuleni w żalu za Sonią i Kano, którzy cierpią nie mogąc wziąć udziału w turnieju.

MORTAL KOMBAT 2 będzie sprzedawany w Polsce przez MIRAGE.

ACCLAIM'95

1MB AMIGA
PC: VGA, SB
wszystkie konsole

8 4

MORDOBICIE

95% 95% 100%

Cena w zł

zawiera VAT

MILEENA

Teleport z kopniakiem
P, P, LK

Kula do kręgli
L, L, D, HK

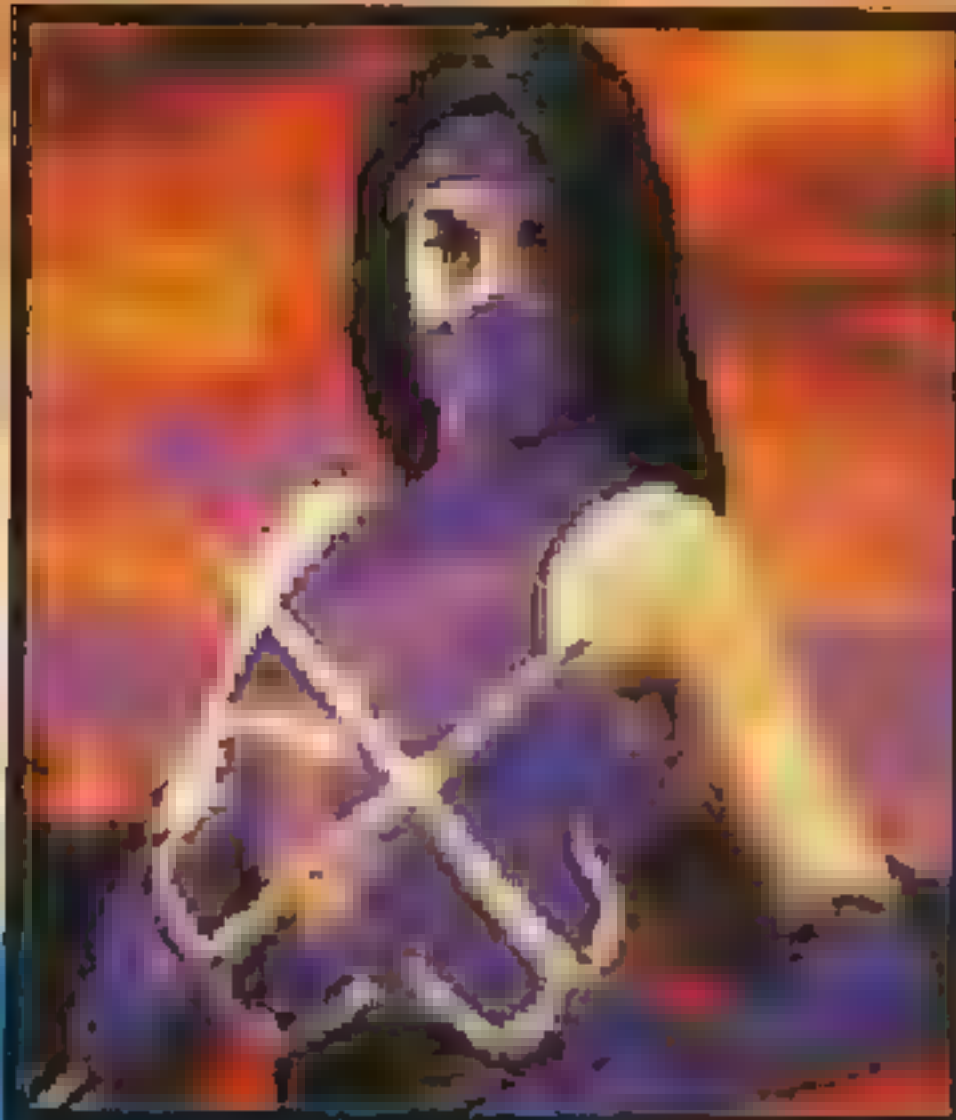
Super Uppercut
P, D, P, HK

Babality
D, D, D, HK

Friendship
(BLOK, D, D, D, G, HK)

Fatality
1. P, L, P, LP
(Mileena szlachtuje)

2. (HK 3 sek.), puścić (z bliska)
(Mileena wysysa szpik)



Energetyczny piard
(HP 3 sek.), puścić

LIU KANG

Łot trzmiela
P, P, HK

Glanowanie maski
(LK 5 sek.), puścić

Super Uppercut
D, L, P, P, LK

Babality
D, D, P, L, LK

Friendship
P, L, L, L, LK

Fatality
1. D, P, L, L, HK (z bliska)
(Liu jako smok żada ofiarę)

2. (BLOK, P, G, L)
(uppercut z podwójnej rozgwoździ)



Piorun - wysoko
P, P, HP (można w powietrzu)

Piorun - nisko
P, P, LP

SHANG TSUNG

Przemiana w Sub-Zero
P, D, P, HP

Przemiana w Scorpionie
(BLOK, G, G)

Przemiana w Kitana
BLOK BLOK, BLOK

Przemiana w Mileena
(HP 3 sek.), puścić

Przemiana w Baraka
D, D, LK

Przemiana w Kung Lao
L, D, L, HK

Przemiana w Raiden
D, L, P, LK

Super Uppercut
(BLOK, D, D, G), D

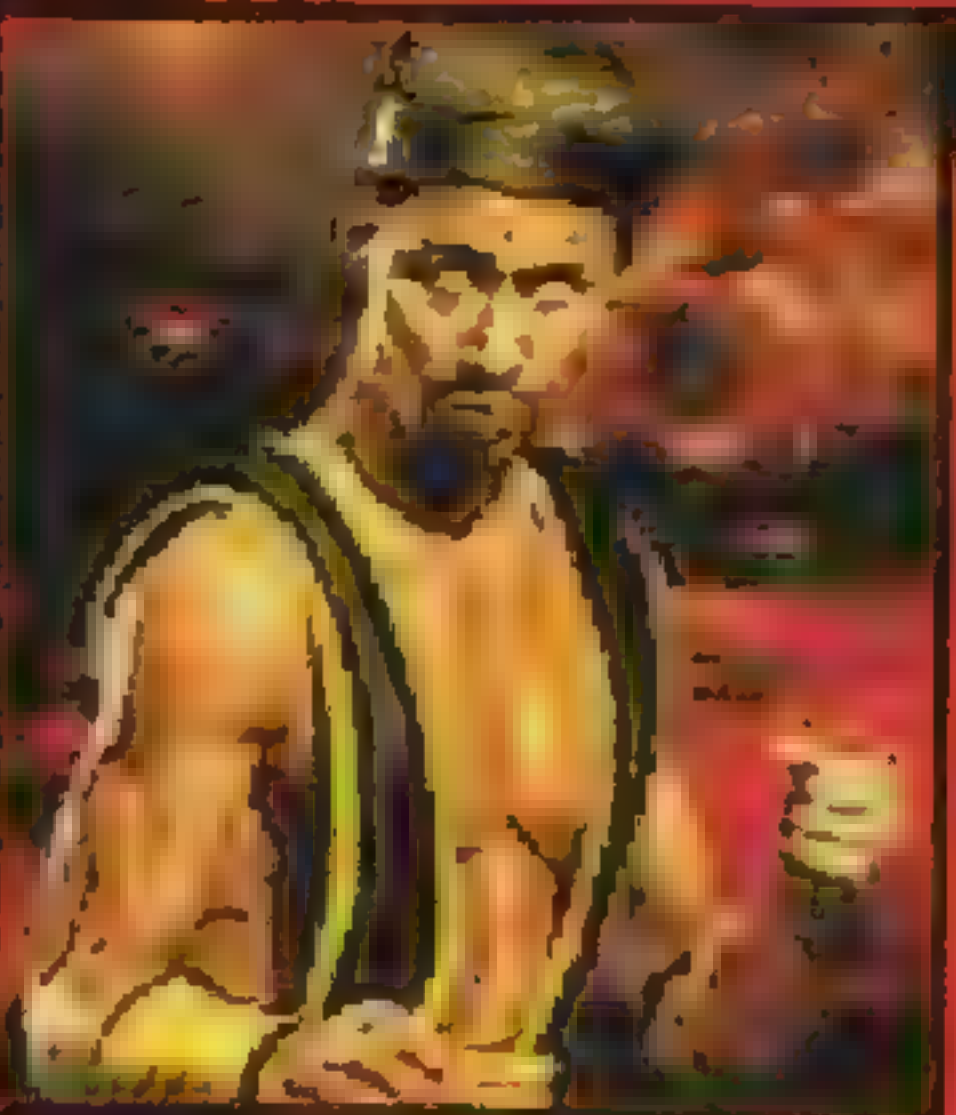
Babality
D, L, P, D, HK

Friendship
(BLOK, L, L, L, D, L, HK)

Fatality
1. (BLOK, G, D, G), LK
(Tsung odbiera duszę)

2. (BLOK + HK 3 sek.)
(Tsung wybucha)

3. Trzymać 30 sekund LP (i ważyć)
(Tsung zamienia się w Kitaro)



Piard pojedynczy
L, L, HP

Piard podwójny
L, L, P, HP

Piard potrójny
L, L, P, P, HP

Przemiana w Liu Kang
L, L, P, P, BLOK

Przemiana w Johnny Cage
L, L, D, LP

Przemiana w Jax
D, P, L, HK

Przemiana w Reptile
(BLOK, G, D), HP

KUNG LAO

Rzut beretem
L, P, LP (można sterować G, D)

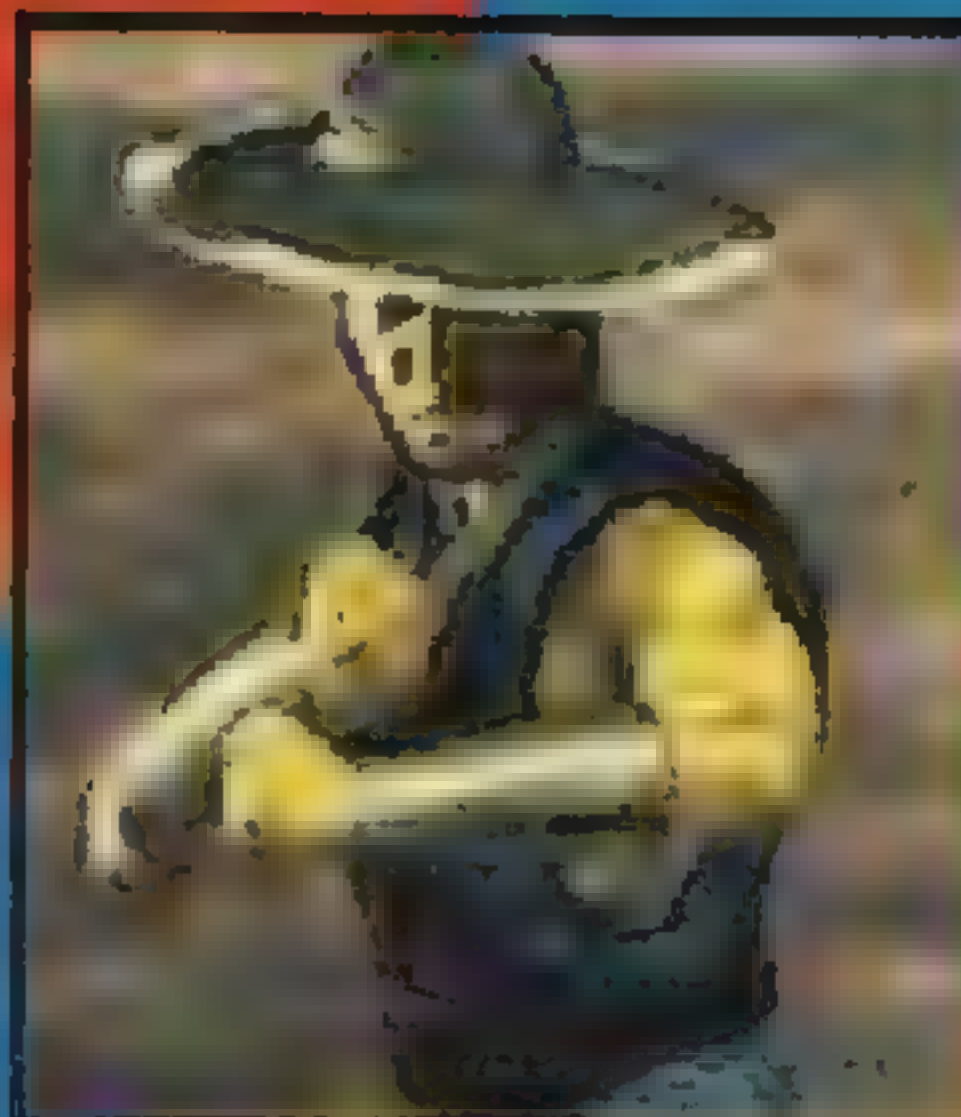
Trąba powietrzna
(BLOK, G, G + LK), naciskać LK

Super Uppercut
P, P, P, HP

Babality
(BLOK, L, L, P, P, HK)

Friendship
L, L, L, D, HK

Fatality
1. (BLOK, P, P, P), LK
(Kung obcina głowę kapełuszem)
2. (LP, L, L, L, P), puścić (z daleka)
(Kung Lao obcina głowę rzutem kapełusza.
Można nim sterować)



Teleportacja
D + G (szybko)

Atak z powietrza
D, HK (koniecznie w powietrzu)

REPTILE

Niewidzialność
(BLOK, G, D) + HP
(Reptile na przemian znika i pojawia się)

Wślizg
D/L + LP + BLOK + LK
(koniecznie trzy naraz)

Super Uppercut
D, D, P, P, BLOK

Babality
D, L, L, LK

Friendship
L, L, D, LK

Fatality
1. L, L, L, D, LP (z pół ekranu)
(Reptile wyciąga język i żada głowę)
2. P, P, D, HK
(z bliska, będąc niewidzialnym)
(Reptile przerywa na pół)



Kwaśna flegma
P, P, HP

Bioenergia
L, L, HP + LP

SUB-ZERO

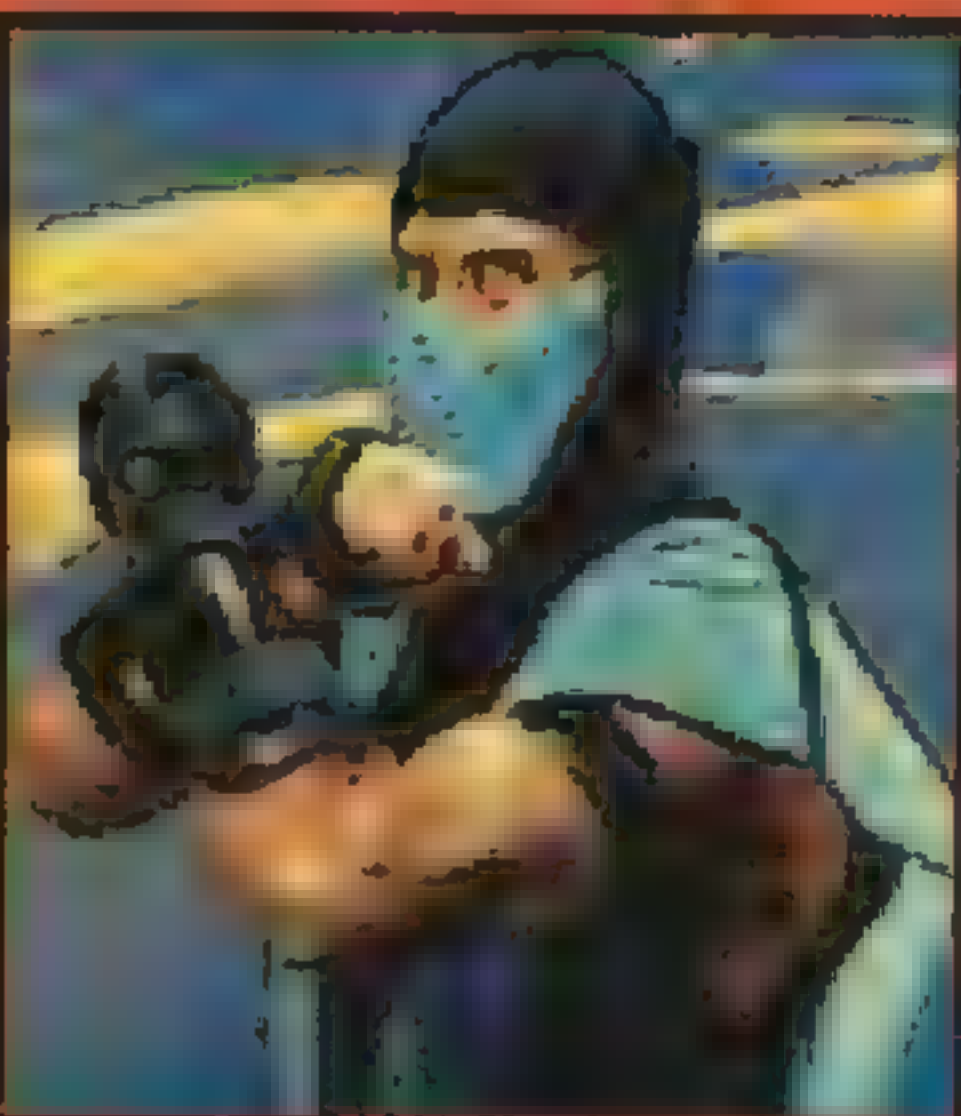
Wślizg
L + LP + BLOK + LK

Super Uppercut
D, D, P, P, BLOK

Babality
D, L, L, LK + HK

Friendship
L, L, D, LK + HK

Fatality
1. Najpierw P, P, D, HK
potem P, D, P, P, HP (z bliska)
Sub Zero zamraża a potem rozrywa
2. (LP, L, L, D, P), puścić
(stojąc na brzegu ekranu)
Sub Zero rzuca lodowy granat



Mrożonka
P, D, L, LP

Lodowisko
L, D, P, LK

RAYDEN

Teleportacja
D, G

Ładowanie akumulatora
(HP 5 sek.) puścić (z bliska)

Super Uppercut
(BLOK, G, G), HP

Babality
(BLOK, D, D, G), HK

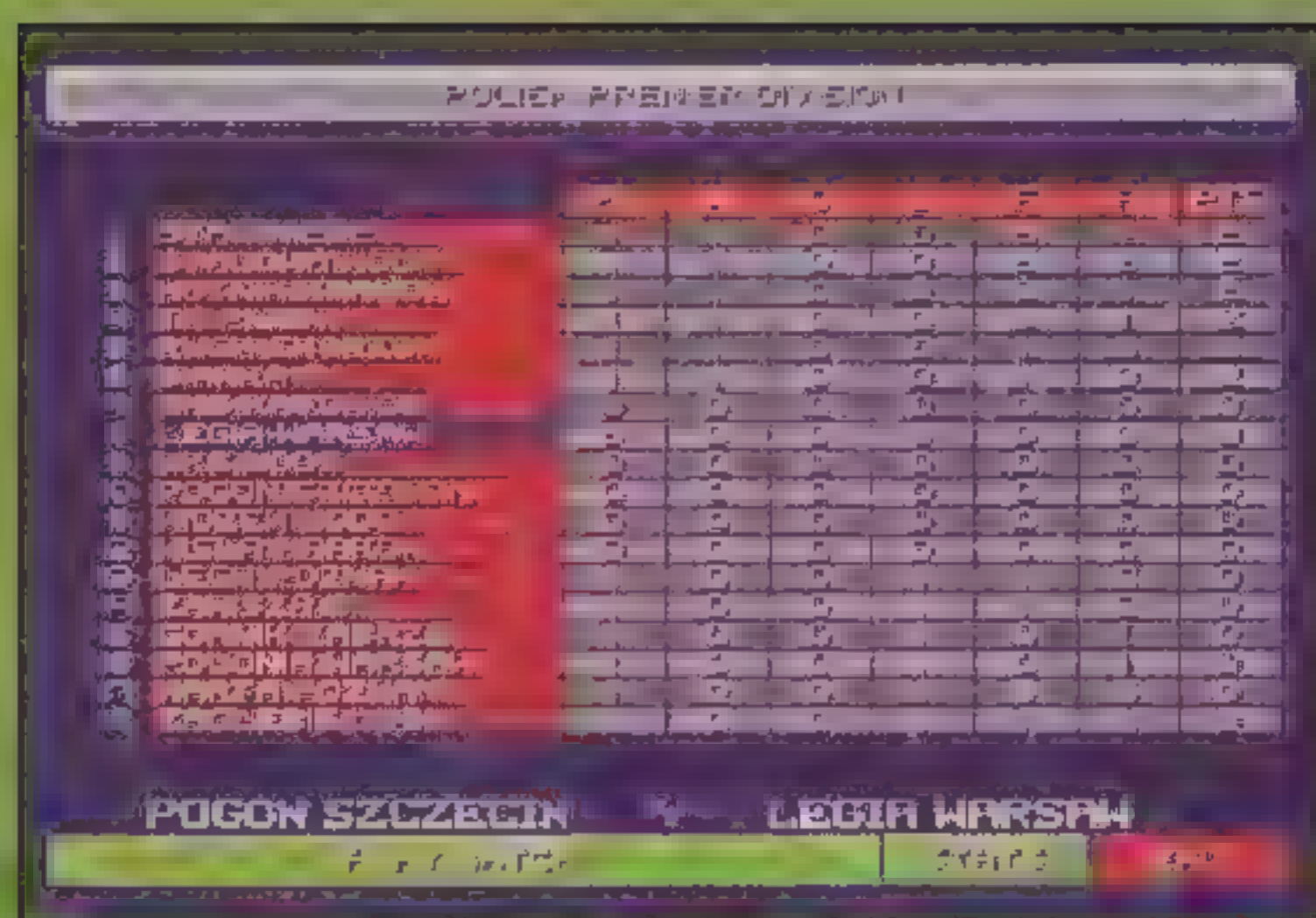
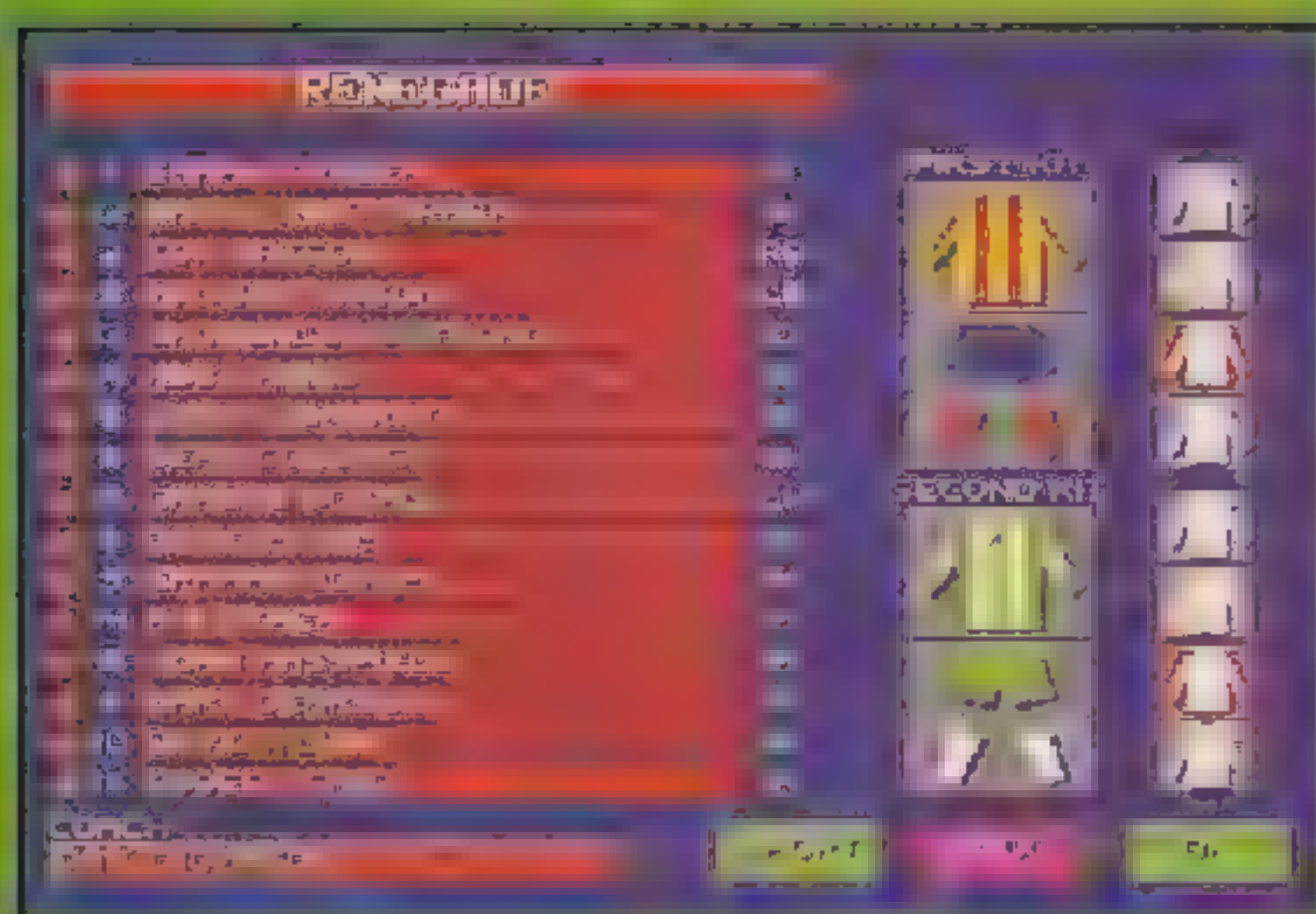
Friendship
D, L, P, HK

Fatality
1. (LK 5 sek.), puścić, potem na
przemian BLOK, LK (z bliska)
(Raiden kopie do przodu)
2. (HP 12 sek.), puścić, (można
ważyć trzymając HP)
(Raiden...)



Torpeda
L, L, P

Tajemnica elektryka
D, P, LP



Na początku był SENSIBLE SOCCER... Sukces ludzików uganających się za piłką obrodził wieloma ulepszanymi wersjami. Na przykład wersja 1.1 zawierała zmienione i uaktualnione składy drużyn, przepisy piłkarskie oraz imprezy adekwatne do mijających lat, zaś wydanie na CD32 miało wzbogacone efekty dźwiękowe i muzykę.

Dopiero SENSIBLE WORLD OF SOCCER przyniósł zmiany rewolucjonizujące tę grę i podnoszące ją jeszcze wyżej w plejadzie piłek nożnych. Wydawać by się mogło, że pozycja lidera zostanie utracona na rzecz FIFA SOCCER, która szokuje rewelacyjną grafiką sprzężoną z efektownymi zagraniami i dźwiękiem. Prawda okazała się zgoła odmienna, gdyż prawdziwy fan i koneser piłki nożnej poznał od razu, że to co piękne nie musi być przecież miodne. Nie chciałbym tutaj krytykować FIFA, ale niektóre niedopracowania aż rażą.

Sterowane graczem, lotem piłki, siłą i dynamiką strzału pozostały bez zmian. Zasadniczą różnicą dzielącą SENSIBLE WORLD OF SOCCER od SENSIBLE SOCCER jest dodanie bardzo wielu opcji i zmieszczenie tego na dwóch dyskietkach. Oprócz starej możliwości gracza joystickomacza, można wcielić się w managera lub grającego managera. A tutaj miła niespodzianka – do dyspozycji jest 1500 drużyn (w starym SENSIBLE tylko 100) z całego świata. Programiści zawarli w grze wszystkie kraje zrzeszone w FIFA z przynajmniej pierwszą ligą i charakterystycznymi dla danego kraju rozgrywkami pucharowymi i ligowymi łącznie. Daje to w sumie możliwość uczestnictwa w 146 rodzajach zawodów piłkarskich charakterystycznych dla danego regionu czy kraju. Nie ma więc proble-

mu zdobycia Pucharu Afryki! Całe 26 tysięcy zawodników ma odpowiednie pokrycie w rzeczywistości. O ich rankingu nie decydują już gwiazdki, tylko wartość wyszczególniona w funtach obok nazwiska.

jakie ekipy wywalczyły akurat awans. Wiadomo, że Polskę w mistrzostwach świata grać nie będziesz, bo nas tam nie było.

SEASON – możesz rozegrać jeden sezon ulubioną ekipą, nie martwiąc się

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Wgrywaniu (mowa o wersji dyskowej) programu towarzyszy piosenka adekwatna do tematu gry Jacka Reada przy akompaniamencie takich osobistości jak: Richard Joseph, Alex Joseph, Graham King, Jason Page. Gdy spotka się pięciu tak wspaniałych przyjaciół z boiska, to efekt jest murowany.

MENU

PLAY – na boisko!

FRIENDLY – możliwość rozegrania meczu towarzyskiego pomiędzy dwoma dowolnymi drużynami.

DIY COMPETITION – trzy różne typy rozgrywek: liga, puchar, turniej. Drużyny wybierasz sam, bez żadnej ingerencji komputera.

PRESET COMPETITION – możesz wziąć udział w mistrzostwach krajowych, kontynentalnych i świata. Drużyny wybrane są przez komputer, a wybór zależy od tego,

o jej finanse, taktykę, transfery, kontuzje.

EDIT CUSTOM TEAMS – opcja ta służy do edycji własnej drużyny. Można pozmienić nazwiska i stroje już istniejące, jak i stworzyć swój własny dream-team chłopaków z podwórka czy z klasy.

EDIT TACTICS – tu dla odmiany kreujesz od podstaw lub na bazie 10 standardowych istniejących już taktyk, tę jedyną lub kilka, dzięki którym będziesz nie do pokonania. W sumie masz możliwość korzystania aż z szesnastu rodzajów taktyk i zarazem formacji. Chciałbym zwrócić na to szczególną uwagę, bo komputer o dziwo reprezentuje bardzo wysoki poziom. W porównaniu z dziecinnie prostą starą wersją, zaliczyć to należy jako duży plus.

Wszystkie taktyki w grze bazują na siatce składającej się z 35 linii, dzielących boisko na 240 pozycji, na których może znajdować się dowolny zawodnik

w dowolnym czasie. Na pewno wielu z was doszło lub dojdzie do takiej wprawy, że będzie wam brakować w pewnym momencie tego jednego zawodnika do przyłożenia przysłowiowej nogi. Osobiście preferuję strzały z daleka, często kończące się poprzeczką lub sparowaniem przez bramkarza. Zazwyczaj taką bezpieczną piłkę zgarnia

bramkarz. Wszystko oczywiście do czasu, bo odpowiednio spreparowana taktyka umożliwiła mi kończenie takich akcji na ogół bramką. Nie będę się zagłębiał w samą metodykę tworzenia taktyki, gdyż byłoby to poskramianiem waszej niepokornionej wyobraźni gracza.

HIGHLIGHTS – pozwala na oglądanie bramek lub najładniejszych akcji meczu. Ograniczeniem jest tu niestety pamięć i moc komputera, więc na szacownych A500 i A600 można tę opcję mieć wyłączoną.

OPTIONS – to towarzyszące opcje:

GAME LENGTH – standardowe długości gry.

FIX PITCH TYPE – rodzaje murawy: sucha (DRY), twarda (HARD), zmarznęta (FROZEN), błotnista (MUDDY), mokra (WET), miękka (SOFT), czy też zwykła (NORMAL). Bardzo istotne jest to, na jakiej murawie grasz, ze względu na różne zachowanie się piłki z graczami oraz prawdopodobieństwo kontuzji.

FIXED PLAYER SKILLS – opcja umożliwiła ustawienie takiego samego poziomu dla wszystkich zawodników. Na przykład futbolisci Kataru mogą prezentować poziom Brazylii, o ile dojdzie między nimi do bezpośredniej konfrontacji.

SAVE – tutaj można nagrywać stan gry, wyedytowane taktyki, itp. Trzeba posłużyć się sformatowanym oddzielnym dyskiem. Jeśli nie masz takowego, to sformatuj go pod tym panelem.

MENU CAREER

Programiści zafundowali tutaj nie lada gratkę. Można mianowicie wcielić się w postać managera, bądź grającego managera. Nasza wspaniała kariera może trwać 20 lat. Będąc managerem musisz martwić się o wszystko co związane jest z prowadzeniem drużyny: istotny jest skład, bilans finansowy klubu, pensje dla zawodników i transfery. Jeśli okaziesz się niezły, masz szansę na zmianę klubu, zostanie selekcjonerem kadry, czy nawet na wyjazd za granicę.

Jako regionalny patriota wziąłem się za prowadzenie Legii. Wszystko było pięknie – ruszyła liga, wystartował Puchar Polski. Pierwsze dwa mecze i porażka 0:3 z GKS-em i 1:2 z Siarką Tarnobrzeg. Komputer okazał się świetnym przeciwnikiem, lecz po wielu krwawych bojach i nieprzespanych nocach udało mi się go parę razy poskromić. Ale i tak wyleciałem z klubu. Dopiero drugie podejście okazało się łaskawsze. Wygrałem ligę, Puchar Polski i wystartowałem w europejskich pucharach. Zawojowałem Europę i oferty się posypały, od selekcjonera reprezentacji Polski, po trenera Lecha Poznań i Ajaxu Amsterdam.

Gdyby nie odciski od joysticka, do dziś grałbym nie wiedząc co się dzieje w bożym świecie. Gdyby ktoś chciał powtórzyć ten szaleńczy wyczyn, to przestrzegam przed konsekwencjami stracenia kontaktu z Ziemią na co najmniej tydzień.

PORADY

Oznaczenia dotyczące składu.

G – bramkarz (goalkeeper)

RB – prawy obrońca (right back)

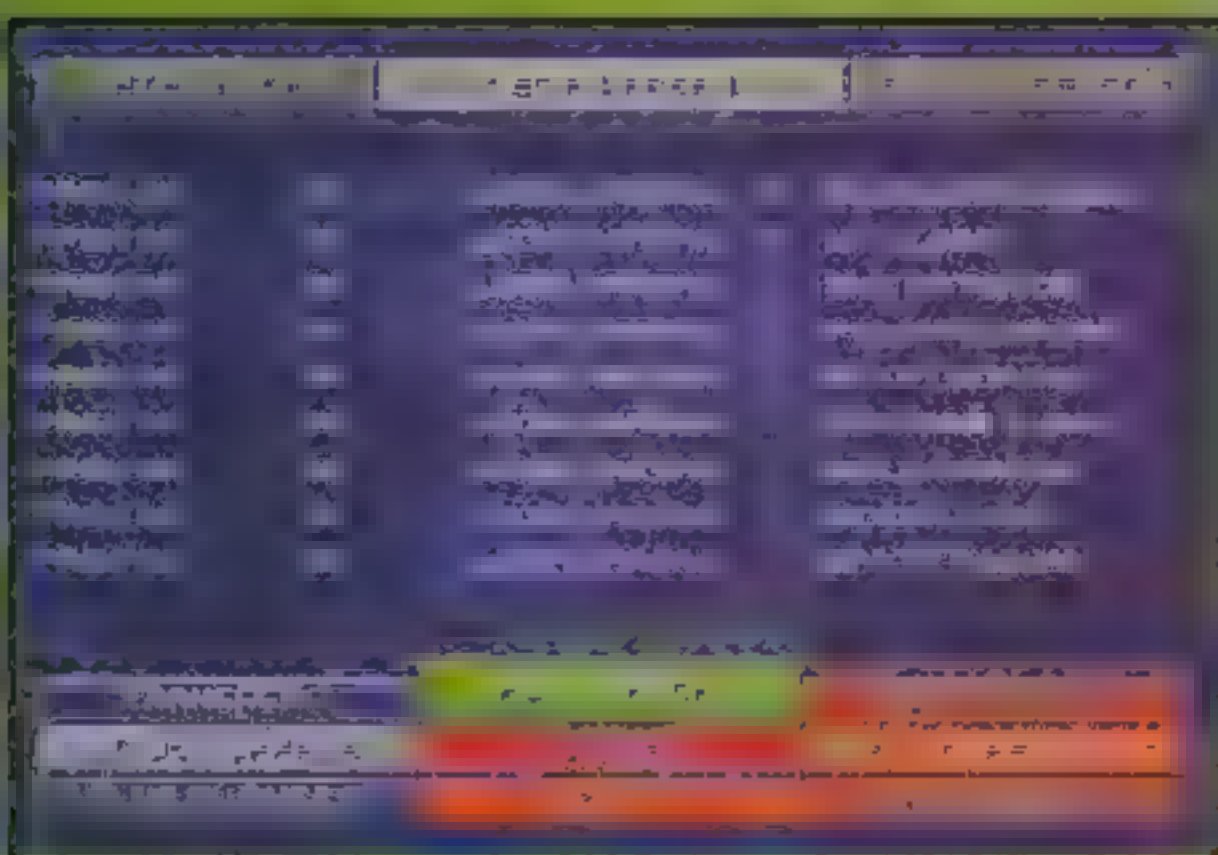
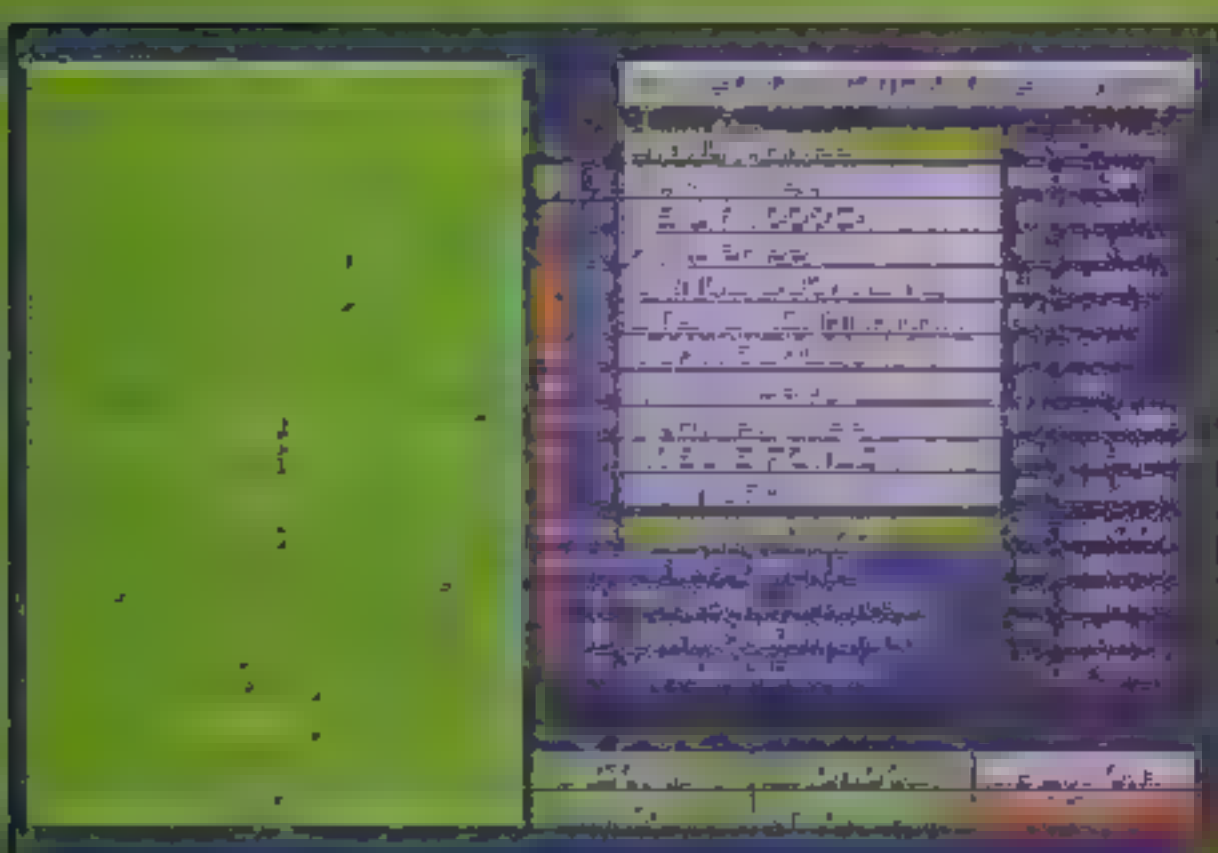
LB – lewy obrońca (left back)

D – obrońca (defender)

RW – prawy skrzydłowy (right wing)

LW – lewy skrzydłowy (left wing)

M – pomocnik alias rozgrywający (midfield)





to nie radzę faulować, tym bardziej gdy zawodnik będzie wychodził na czystą pozycję.

1 żółta kartka – bez konsekwencji

2 żółte kartki – 1 mecz dyskwalifikacji

3 żółte kartki – 2 mecze dyskwalifikacji

1 czerwona kartka – 2 mecze dyskwalifikacji

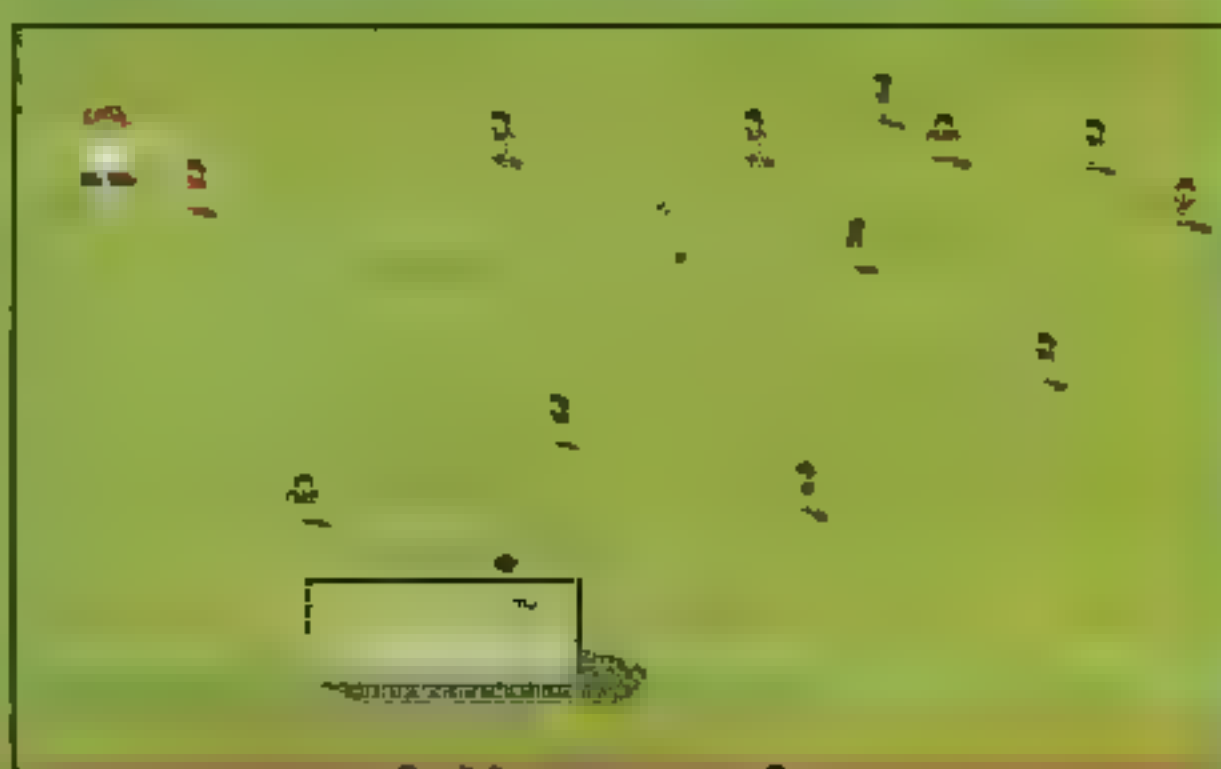
1 żółta i czerwona kartka – 3 mecze dyskwalifikacji

Rozgrywki noszą ze sobą ryzyko kontuzji, dlatego należy pilnie baczyć, czy któryś z graczy nie ma tajemniczej aureolki wokół głowy. Bandaż oznacza, że ma lekką urazę. Co prawda może dalej grać, ale stnieje ryzyko poważnej kontuzji, która może wykluczyć go na dłuższy czas z rozgrywek. Czerwony krzyżyk z liczbą oznacza poważną kontuzję, liczba zaś oznacza, ile meczy będzie trwać absencja. Znak zapytania na czerwonym krzyżyku oznacza minimum czterokolejową rehabilitację. Czarny krzyżyk równa się eliminacji do końca sezonu – hospitalizacja jest nieodwracalna.

Chcąc dokonać zmian w trakcie gry, przy niektórych graczach widnieją krzyżyki, w tym niektóre migające. Zwykły krzyżyk jest odpowiednikiem zabandażowanej głowy, zaś migający krzyżyk – poważnej kontuzji. Strzeż się sytuacji braku zdrowych zawodników. Ich ewentualny niedobór eliminuje z dalszych rozgrywek. Zawodnik kontuzjowany nie może być też wystawiony na ławkę rezerwowych.

Chcąc mieć silną i niepokonaną drużynę, musisz myśleć o pewnych korektach w składzie. Koniecznością

POGON SZCZECIN	LEGIA WARSZAWA
0	0
14	10
0	0
0	0
0	0
0	0
0	0
0	0
0	0
0	0



stają się transfery. SENSIBLE WORLD OF SOCCER daje możliwość sprawdzenia się w sprawach typowo handlowych. Jeden trafnie kupiony zawodnik może przeważać szalę niejednego zwycięstwa. Poza tym bardzo ważni są dublerzy, ze względu na często zdarzające się kontuzje. Przestrzegam przed zbyt pochopnym wydawaniem funduszy, ze względu na konieczność bieżących wydatków.

Wicik

SENSIBLE'94

1MB AMIGA



KOPANINA

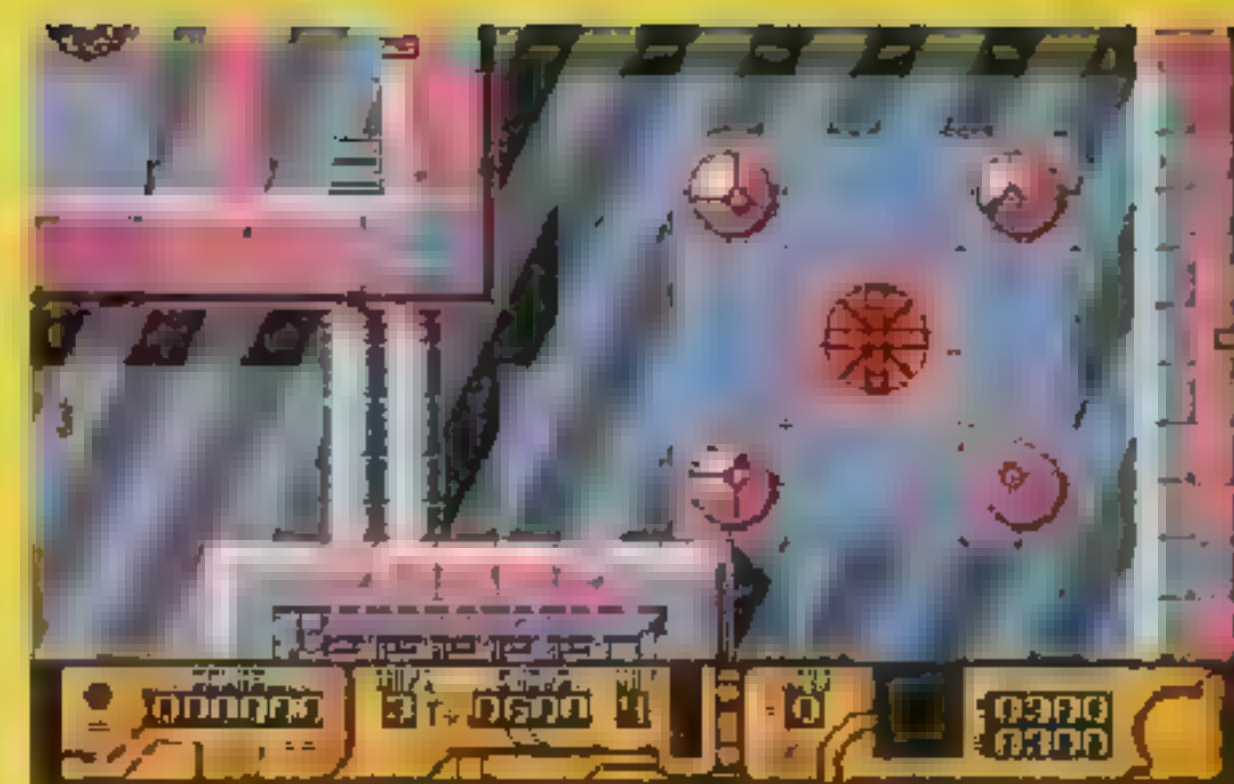
85% 80% 100%

Główna Długość Niezłoty Cena w tys. zawiera VAT

POLISH PREMIER DIVISION	
POGON SZCZECIN	LEGIA WARSZAWA
RADOSLAW MAJDAK	ZBIGNIEW ROBAKIEWICZ
WALDEMAR JASKULEK	WACEK GOZNIAR
ANDRZEJ NIMZEN	ANDRZEJ KRAJCARZAK
ANDRZEJ STODOLSKI	WACEK ZIELINSKI
WIESLAW PATALA	KRZYSZTOF RATAJ
MARIUSZ KURAK	MARCIN JALOSKA
DARIUSZ SZUBERT	LESZEK TRZASKA
BERGEMIKITIN	RODOLF BEDORUK
PIOTR MANOWIECZ	ZBIGNIEW PRZESLAW
OLEKSI MOSEWICZ	JOSEF PODKOZIN
ROBERT DYMKOWSKI	KONCIECH KONALCZAK
ROBERT STANEK	MACEK SZCZESNY
MACEK STODOLSKI	RADOSLAW HIGMANSKI
DARIUSZ MOUTONICZ	GRZEGORZ WEDZINSKI
LESZEK PODKOZIN	DARIUSZ CZYMIER
ARTUR BUGA	ZBIGNIEW MANOWIEC

Szczury-wojownicy: Darwin, Newton i Einstein dostały właśnie nowe zlecenie – rozbrojenie kompleksu komputerowego zbudowanego z ciągu

GALACTIC WARRIOR RATS



dwupoziomowych budynków kryjących we wnętrzach reaktory chronione przez pola siłowe. Oslony mogą być wyłączone zdalnie przy pomocy terminali komputerowych. Każdy terminal wyłącza jedną osłonę i jest uaktywniany przy pomocy karty dostępu...

Szczerze mówiąc nie wiem dlaczego, ale gra ta przypomina mi PROJECT-X firmy TEAM 17. Na pierwszy rzut oka niby nic nie łączy. Gdyby jednak przyrzeć się dokładnie, widać spore podobieństwo. Przede wszystkim – pełna kontrola zakupów broni. Bardzo lubię mieć tak szeroki wachlarz dostępnego wyposażenia. Po drugie – grafika. Niby nic rewelacyjnego – kilka ścian, jakieś kręcące się

działka i jeżdżące bez ładu i składu czołgi. Ale jednak coś w niej jest. Po trzecie – m. odność. Dawno nie

spotkałem gry tak starej, w którą by się tak przyjemnie grało – ani za trudną, ani za prostą, coś dla każdego. Naprawdę, bardzo sympatyczna. Ząb czasu nie naruszył jej ani trochę.

PooH

Dystrybutor: Olbert

SUMMIT'92

1MB AMIGA



ZREZYNOSCIOWA

80% 70% 85% 34.50

Główna Długość Niezłoty Cena w zł zawiera VAT



okrutnych Daleków. Chcą oni zlikwidować wszystkich mieszkańców i przejąć wyludnioną planetę. W tym celu wybudowali w czterech miastach (Londynie, Paryżu, Nowym Jorku i Tokio) maszyny mające zniszczyć naszą powłokę ozonową. Czym to grozi nie muszę chyba przypominać. Zadanie doktora Who polega

DALEK ATTACK

W latach siedemdziesiątych wyświetlano w naszej telewizji kilka odcinków ze stworzonego przez telewizję BBC serialu o jakimś doktorze Who. Był to serial, co by nie mówić, science-fiction. Tytułowy doktor to istota należąca do rasy Władców Czasu, skazany na pobyt na Ziemi za zbyt ekscentryczne podejście do swych obowiązków. Miał on tu pełnić funkcję ogólnoswiatowego bohatera ratującego naszą Niebieską Planetę przed zakusami wszelkich kosmicznych złoczyńców.

W ślad za popularnością serialu ruszyła cała maszyna marketingowa – koszulki, znaczki, zeszyty, kalendarze itp. Powstał nawet oficjalny fanclub – Doctor Who Appreciation Society. Na podstawie scenariuszy napisano także całą serię książek. I jak zapewne wszyscy się już domyślają, stworzono grę.

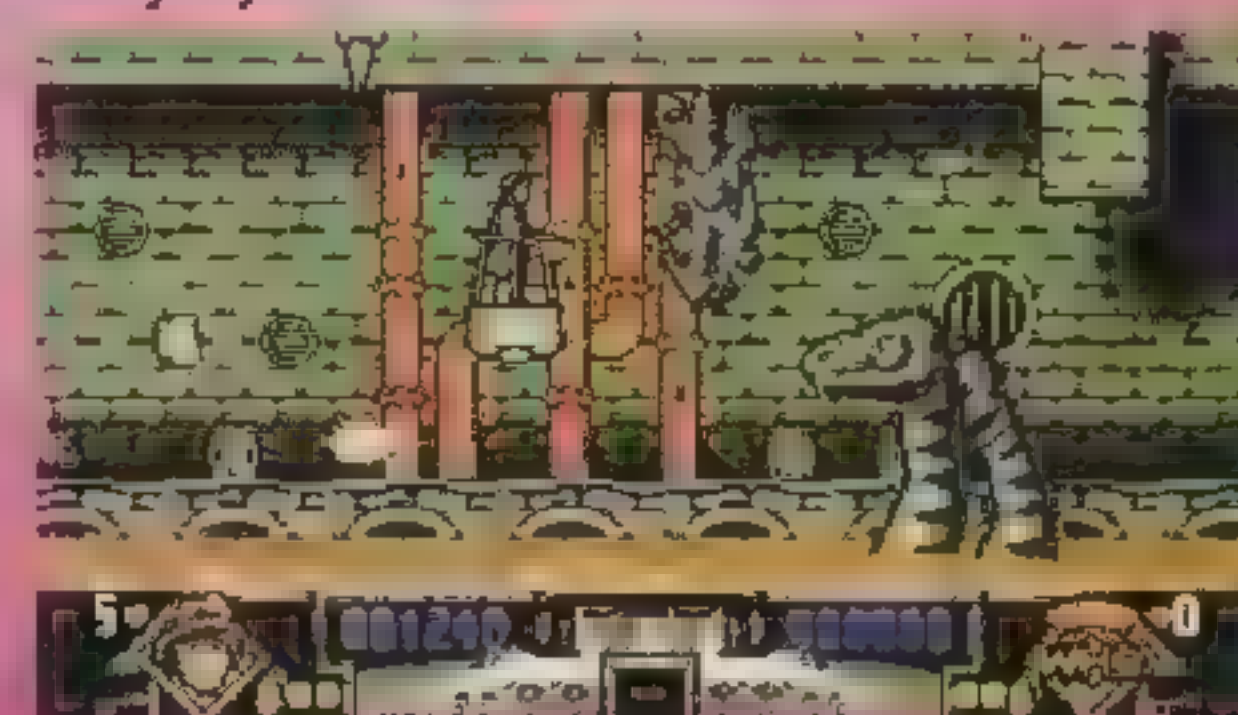
DALEK ATTACK to zręcznościówka napisana zgodnie z wszelkimi regulami gatunku. Data powstania może usprawiedliwiać nie najlepszą oprawę graficzną i dźwiękową. Ogólnie rzecz biorąc nie ma co narzekać, może tylko stopień trudności gry jest nieco za wysoki.

Ziemia została zaatakowana przez

ga na odnalezieniu owych urządzeń i ich unicestwieniu. Jasne i proste. Gdy już tego dokona, ma udać się na rodzinną planetę Daleków – Skaro – w celu eksterminowania ich przywódcy – Davrosa.

PooH

Dystrybutor: Olbert



ALTERNATIVE'92

1MB AMIGA



PC: VGA, SB



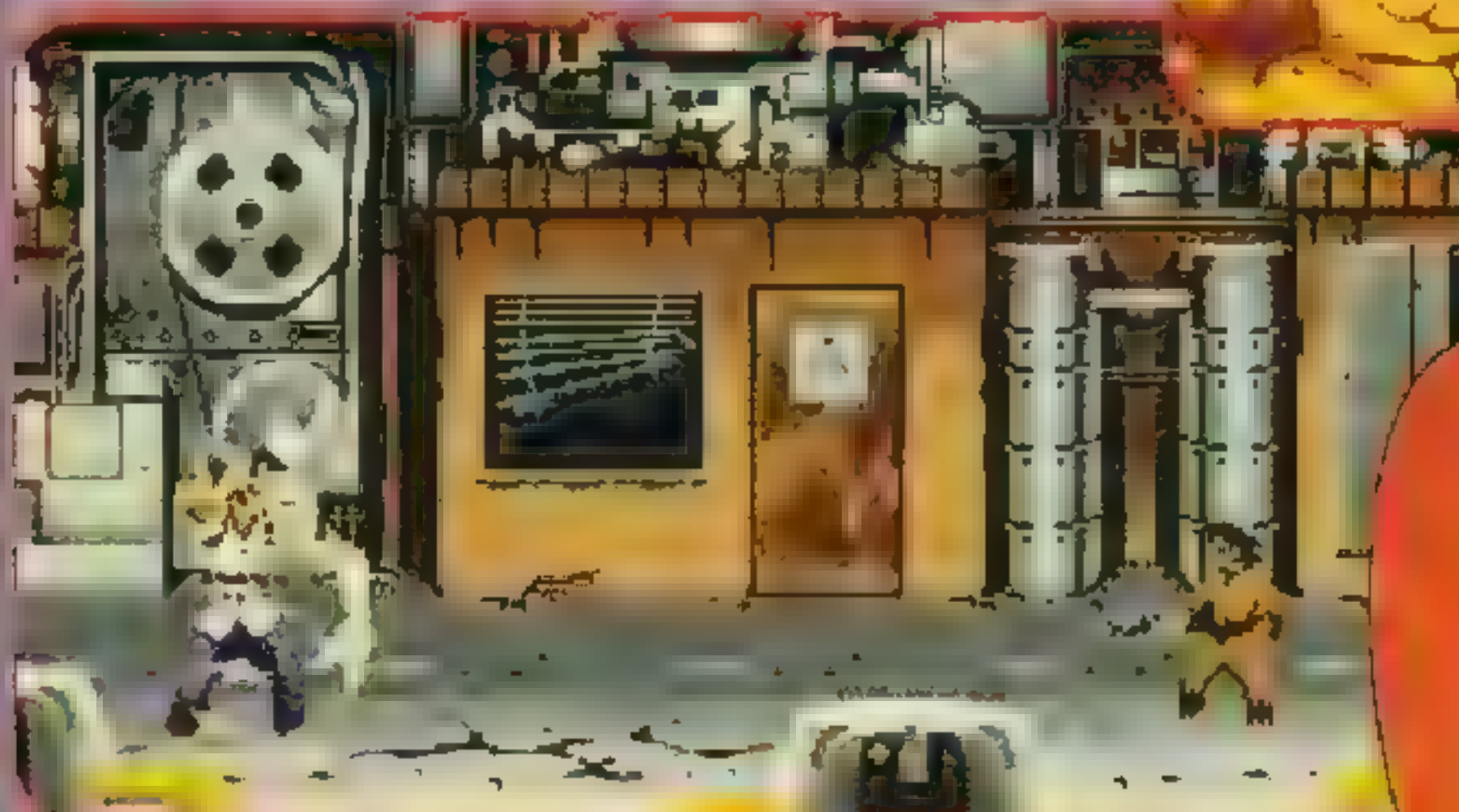
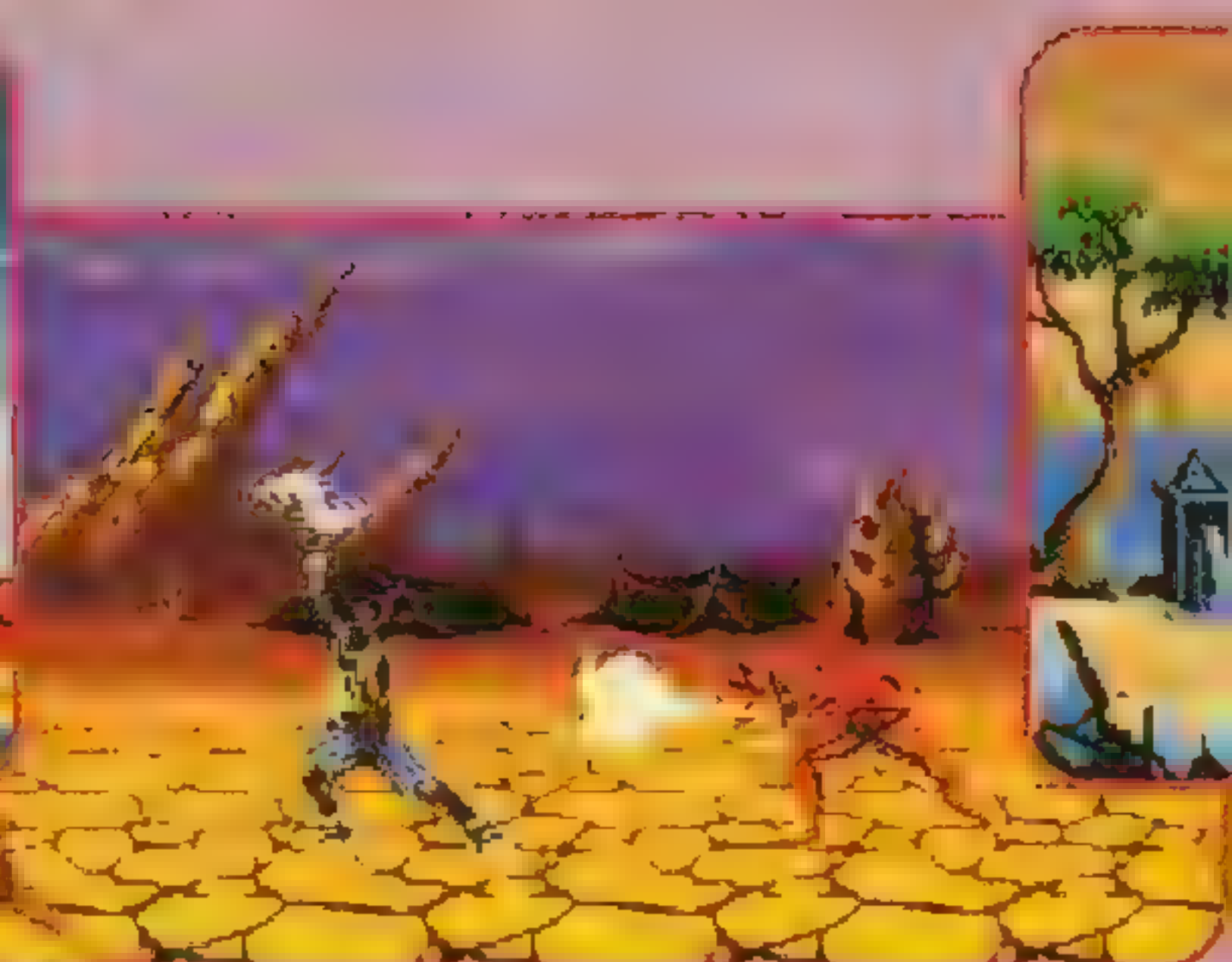
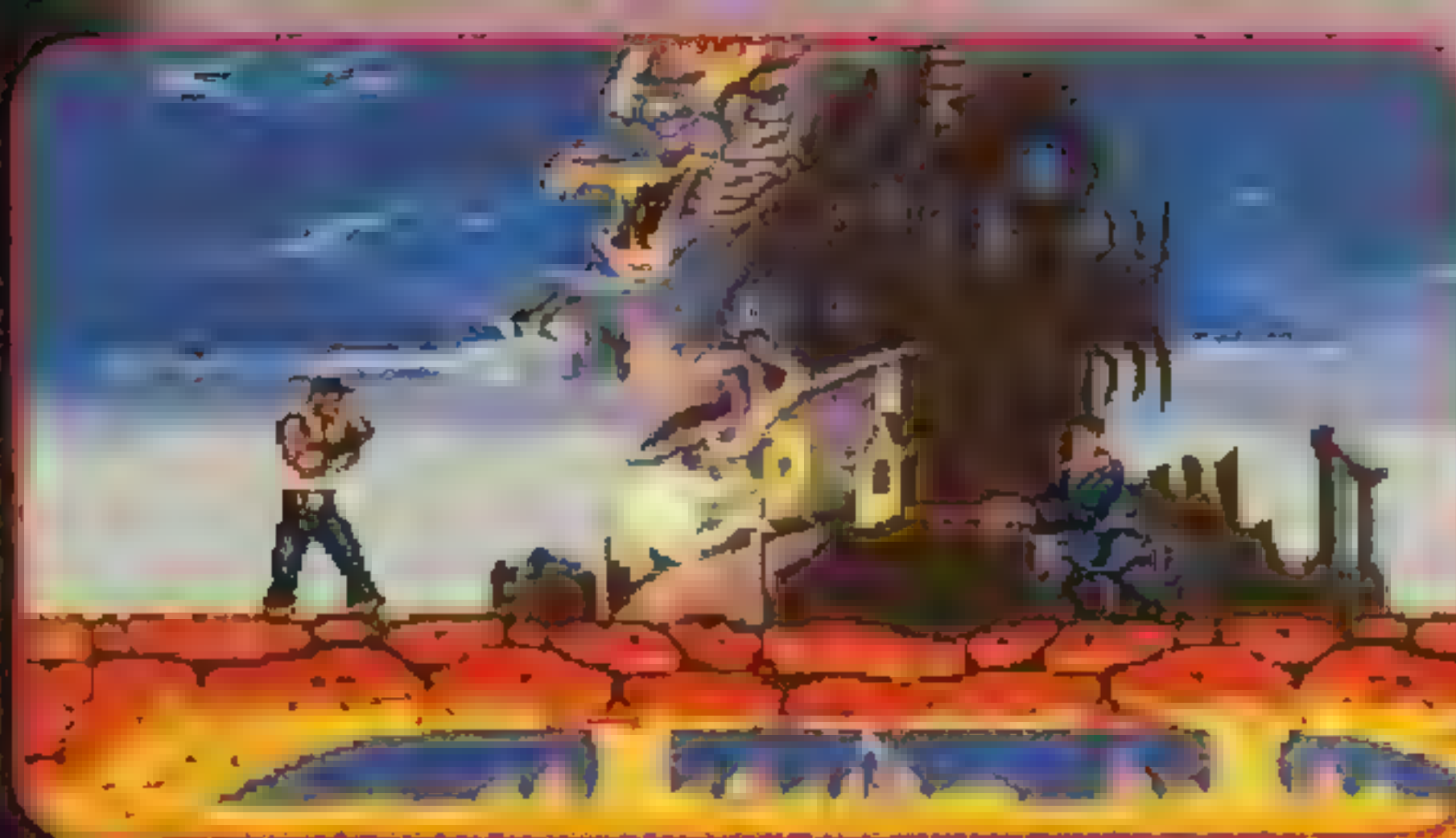
ZREZYNOSCIOWA

75% 70% 70% 39.50

Główna Długość Niezłoty Cena w zł zawiera VAT

SECRET SERVICE #22

23



Zjednoczonych w koszykówce. Przed meczem zawodnicy postanowili rozejrzeć

SHAQ

Napisano już całą masę mordobić. SHAQ-FU jest próbą znalezienia nowej formuły dla tego typu gier. Nie chodzi oczywiście o udoskonalanie animacji postaci czy też rozszerzanie garnituru ciosów ale raczej o wylamanie się z ustalonego kanonu. Rzecz jasna nie zrezygnowano tu z takich klasycznych sposobów rozgrywania walki jak pojedynek jeden na jednego czy też rozgrywki grupowe. Dodano natomiast jeszcze jedną opcję, że tak powiem, fabularną.

Oto do Japonii przyjechała reprezentacja Stanów

się nieco po mięście. Jeden z nich, tytułowy Shaq trafił do małej szkoły kung-fu, gdzie spotkał dziwnego staruszka. Mężczyzna ów przywitał go jak wielkiego wojownika i prawie bez słowa wypchnął przez dziwny portal mamrocząc o jakiejś misji, której celem miało być uwolnienie Nezu – chłopca więzionego przez grupę wojowników-morderców.

Shaq znalazł się na płaskowyżu pokrytym dziwnymi zabudowaniami. Miał do wyboru kilka lokacji, w których czaili się przeciwnicy. Najpierw skierował się do bramy chcąc przejść na drugi brzeg widocznej w oddali rozpadliny. Tu drogę zagroził mu sympatyczny staruszek (Leotsu), który jednak chyba nie miał pokojowych

Nezu

time vault ▷

Prawo, Dół, Fire

▷ **eno blast**

Dół, Lewo, Prawo, Fire

Beast

▷ **spitfire**

Lewo, Prawo, Fire

thermal blast ▷

Lewo, Dół, Fire

Sett

▷ **cosmic missile**

Dół, Lewo, Fire

mummy wrap ▷

Lewo, Prawo, Dół, Fire

Shaq

▷ **Shaq-uriken**

Prawo, Lewo, Prawo, Fire

Dół, Prawo, Fire

inferno kick ▷

Rajah

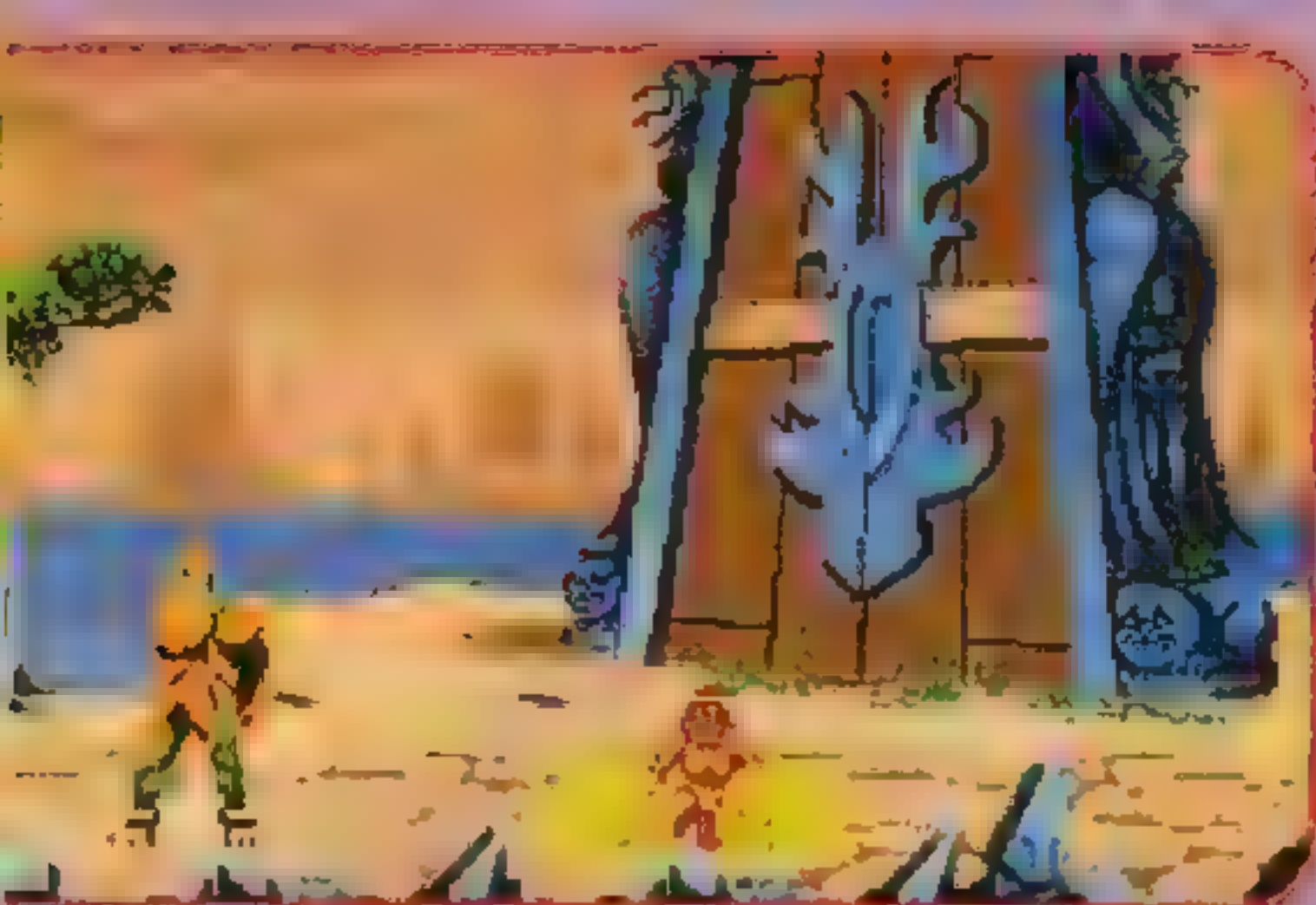
thunder clap ▷

Lewo, Dół, Lewo, Fire

▷ **sword shockwave**

Lewo, Prawo, Prawo, Fire





zamiarów. Rozpoczął się pierwszy z pojedynków... Shaq musiał pokonać dziesięciu przeciwników, rozprawiając się z nimi w różnych sceneriach.

Poza tym w grze dostępny jest klasyczny tryb sparingowy (DUEL) oraz turniejowy (TOURNA-



MENT) składający się z ćwierćfinałów, gdzie wyznacza się cztery grupy po dwóch zawodników, półfinałów i finału. Dostępne są też opcje pozwalające ustalić żądany czas walk, sposoby sterowania postaciami i poziom trudności.

Dzięki zrezygnowaniu z ogromnych postaci, stało się możliwe rozszerzenie tła oraz zdynamizowanie gry dzięki wprowadzeniu bardziej „rozłożystych” elementów (błyskawice, przemiany bohaterów w zwierzęta czy pokonywanie większych odległości). Postacie nie są tak często w zwarcu jak w większości gier.

Pooh

Dystrybutor: MIRAGE

Mephis

burning touch ▽
Lewo, Dół, Fire

▽ **lighting jaws**
Lewo, Prawo, Fire



Colonel

▽ **heavy metal** Dół, Prawo, Lewo, Fire



bionic burst ▽
Lewo, Prawo, Fire



Woodoo

eagle claw ▽
Lewo, Lewo, Prawo, Fire

▽ **earthquake**



Prawo, Lewo, Dół, Fire

Aurooch

◁ **boomerang**
Lewo, Lewo, Fire



ball and pain ▽



Prawo, Dół, Lewo, Fire



Leotsu

ho kai △
Prawo, Lewo, Fire



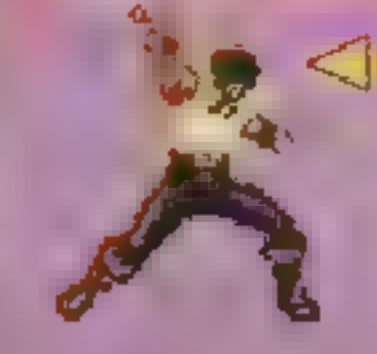
blast kai ▽



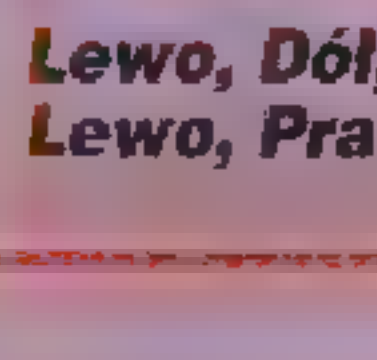
Lewo, Prawo, Fire

Diesel

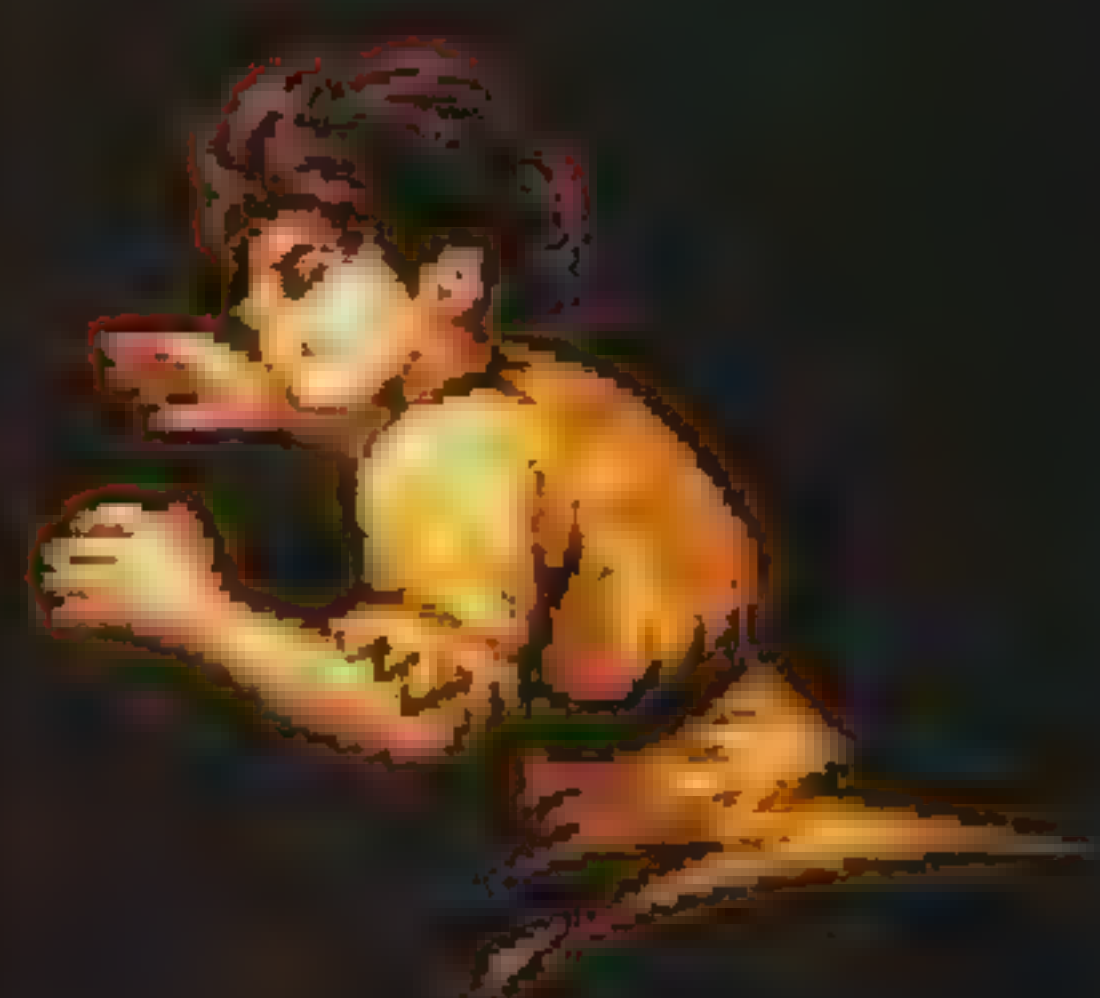
◁ **decked dagger**
Lewo, Lewo, Fire



crate crusher ▽



Lewo, Dół, Lewo, Prawo, Fire



OCEAN'94

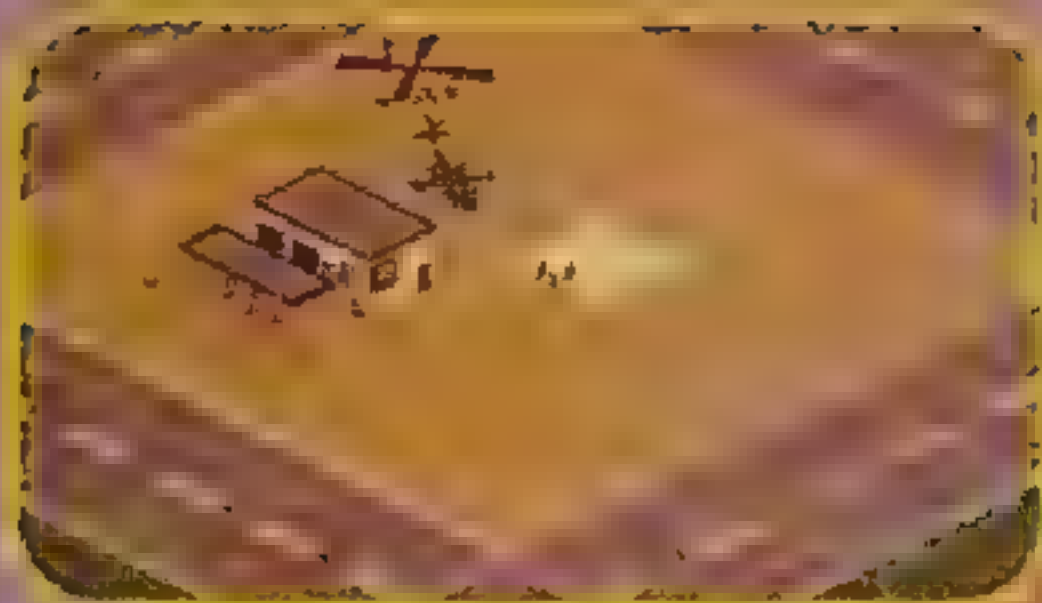
1MB AMIGA
AMIGA 1200

6 6

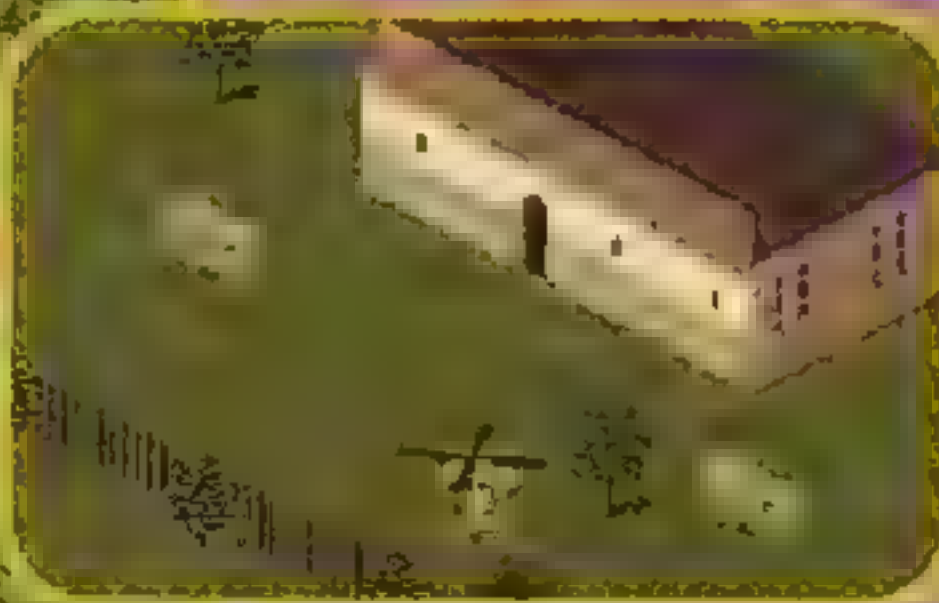
PRZYKŁADOWA

95 85 95

16



Strajk głodowy nic nie dał mieszkańcom jungli, Amiga



Licząca już dwa lata gra DESERT STRIKE narobiła trochę szumu na światowych listach przebojów. Trzeba przyznać, że miała czym – świetna grafika, niespotykana wcześniej w tego rodzaju grach i niezły scenariusz odwołujący się do niedawnej Pustynnej Burzy stawiły ją rzeczywiście wysoko. Zgodnie z prawami rynku przyszła pora na jej drugą część – JUNGLE STRIKE.

Gra ta funkcjonuje już od pewnego czasu w wersjach na różne konsole. Edycja na większe komputery jest godną następczynią DESERT STRIKE, jednak wypadłaby znacznie lepiej, gdyby świat przez te trzy lata nie zrobił żadnego postępu w grafice. Autorzy gry nie zdecydowali się na upiększenie surowej scenerii, która w DESERT STRIKE nadawała specyficzny pustynny klimat, a tu jest jednak zbyt uboga. Teatr działań wygląda poza tym jak poskładany z nie zawsze pasujących do siebie klocków – dziury pomiędzy elementami scenerii robią wrażenie zawieszenia w pustce. Dotyczy to zwłaszcza misji wykonywanych w mieście, bowiem nad morzem, w dżungli i na pustyni sam rodzaj terenu wymusza stosowanie jako wypełnień wody, piasku i drzew. Reszta wykonana jest według niezłych i dzisiaj standardów – w sumie gra jest ciekawa i zajmująca, choć mało efektowna.

SCENARIUSZ

Podobnie jak w pierwszej części, twym głównym przeciwnikiem będzie gen. Kilbab – Madman. Wraz ze swym kumpiem – baronem narkotykowym pragną dwóch rzeczy: przeję-

się jednak na ich wschodnim wybrzeżu, a zwłaszcza na stolicy – Waszyngtonie.

Dzielnicy chłopcy z CIA na całe szczęście przechwycili plany ataku na miasto oraz prześledzili kontakty Madmana poza granicami USA i postanowili raz na zawsze ukrócić jego poczynania. Do wykonania tego zadania wyznaczyli, zamiast jakiegś tajnej jednostki komandosów, pewnego pilota helikoptera, który już kiedyś, w przeszłości, wstawił się sprawnymi akcjami przeciwko ludziom grubego szaleńca.

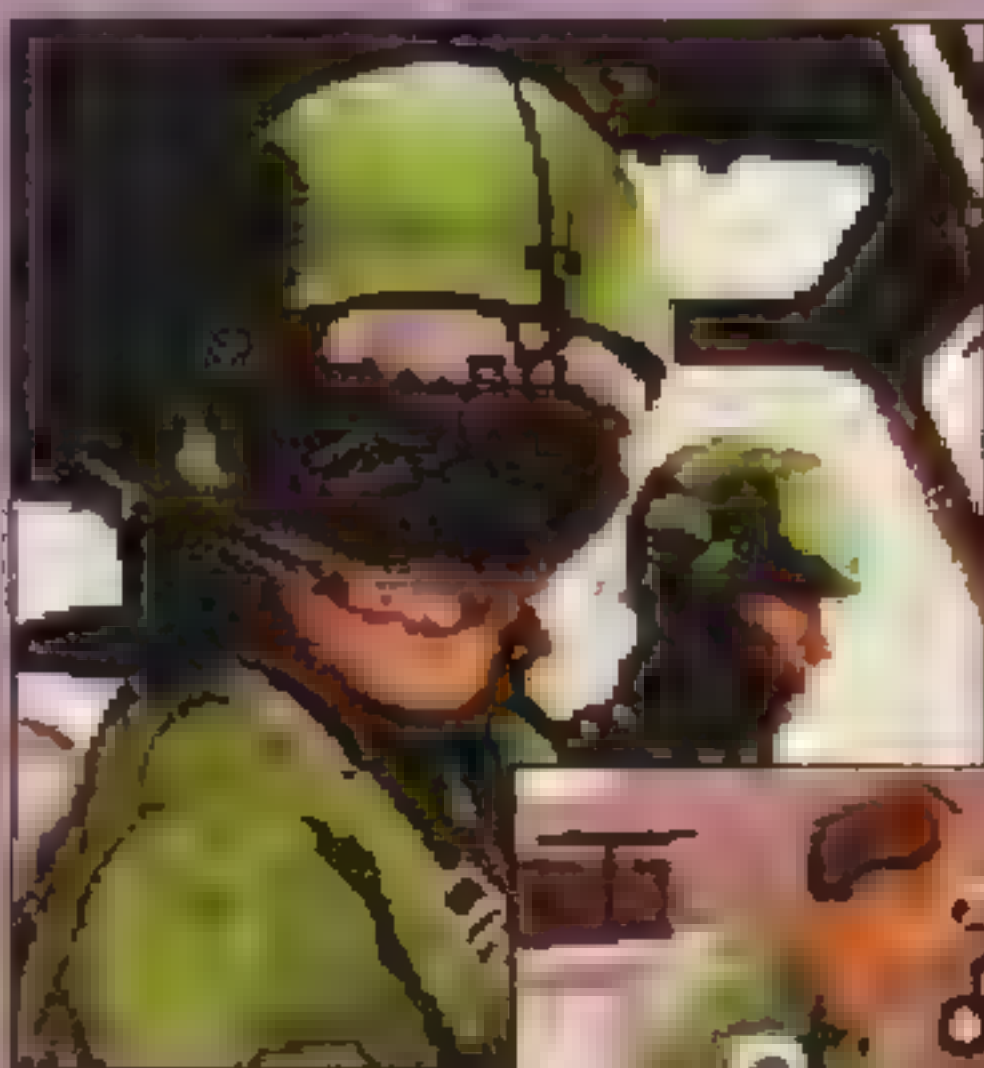
kiety Hellfire. Nowym rodzajem broni są natomiast miny (nawiasem mówiąc trudne w użyciu) wykorzystywane podczas akcji przeprowadzanych za pomocą poduszkiowca oraz (co dość dziwne) motocykla. Musisz bowiem wiedzieć, że poruszać się będziesz kilkoma środkami lokomocji – twym ulubionym śmigłowcem, wspomnianym poduszkiowcem, policyjnym motorem oraz niewidzialnym samolotem F-117.

Wsiadasz do swego niezawodnego Comanche, chwytasz drążek sterowy, roz-

wyłączeniu alarmu podleć do wysepki, na której znajduje się poduszkiowiec i przesiąść się do niego wyłaczając uprzednio z gry pobliskie stanowiska obrony przeciwlotniczej.

Siedząc za sterami nowej maszyny udaj się w kierunku zatoki. Po jej wodach pływa sobie garstka barek przewożących pluton. Zniszcz je. Pluton za-

JUNGLE STRIKE



Dostałeś więc nowy przydział i nowy sprzęt – superśmigłowiec Comanche. Uzbrojenie pozostało (z małym wyjątkiem) bez zmian: działko, wyrzutnia niekie-

rusznik rzezi, akumulatory siadają. Wreszcie – jest! Silnik załapał.

MISJA 1

Terroryści atakują Waszyngton! Wszystkie ważniejsze urzędy w mieście są zagrożone. Zaczniij od oczyszczenia terenów wokół narodowych zabytków – pomnika Waszyngtona, biblioteki kongresu oraz Jefferson Memorial. Teraz możesz przystąpić do ataku na kwatery wyrotowców. Po rozwaleniu każdej z nich oczom twym ukaze się panicznie uciekający przywódca – doskonały cel dla twojego drugiego pilota. STÓJ! Nie mówię przecież, żebyś go zabił – wystarczy go złapać i wciągnąć na pokład. Któryś z jeńców poda ci typ samochodów, w których zainstalowane są bomby. Samochody te zmierzają w kierunku waszyngtońskich ambasad, musisz więc się pośpieszyć aby przedstawicielom obcych mocarstw nie stała się krzywda.

Teraz musisz odnaleźć Akbara – tajnego agenta służb specjalnych. Przekaze on plany zamachu na prezydenta USA. Nie pozostaje ci nic innego jak tylko osłaniać ukochanego Naczelnego Wodza w drodze do Białego Domu. Kiedy już tego dokonasz, musisz jeszcze sprzątnąć snajpera czyhającego na życie szefa i możesz przejść do następnej misji.

MISJA 2

Trafisz na wybrzeże. Najpierw uratuj dwóch komandosów z oddziału Navy Seals – przekaza im kody dostępu do systemów alarmowych otaczających prototypowy poduszkiowiec bojowy. Po

bierz (musi ci się udać przejąć co najmniej osiem pojemników). Odnajdź teraz zestrzelony myśliwiec F-15 i zabierz na pokład jego pilota – poda lokalizację czterech wrogich atomowych łodzi podwodnych. Chyba wiesz, co masz z nimi zrobić. Potem przesiadź się z powrotem do śmigłowca i wróć do bazy.

MISJA 3

Jesteś na skraju dżungli. Zaczniij od zniszczenia obozu treningowego, następnie odnajdź komandosa siedzącego na polance w lesie i przetransportuj go do wrogiego lądowiska – stanie się ono przyjacielskie. Zlikwiduj trzy stanowiska radarowe – obrona przeciwlotnicza powinna być mniej dokuczliwa. Rozwalając więzienne baraki znajdź eksperta od systemów łączności i podrzuć go do słupów telefonicznych – zapewni on podsłuch rozmów Drug Lorda.

Trzy ostatnie zadania to prawdziwy banal – najpierw zniszcz drużynę kradzionych czołgów, potem złap trzech dowódców siedzących w treningowej kwaterze głównej (uzyskasz od nich kody radiowe) a na koniec rozbij zbrojownię i wywiez z niej reaktor jądrowy.

MISJA 4

Dżungla, noc. Po wystartowaniu usuń osiem wież strażniczych wokół lądowiska, a następnie znajdź ukrywającego się w dżungli Zielonego Bereta i przetransportuj go do wioski (oczyszczając ją uprzednio z wrogów). Nadszedł czas na rozprawienie się z oddziałem Apaczów stacjonującym w lesie. Zniszcz go wraz z lądowiskami.

Doszedłeś właśnie do etapu akcji humanitarnej – ratowania jeńców. Musisz



rowanych rakiet Hydra oraz przebij końca lat siedemdziesiątych – samonaprowadzające ra-



cia władzy nad światem oraz dokonania osobistej zemsty na biednym narodzie amerykańskim, którego to przedstawiciel pokonał go w części pierwszej gry. Generał posiada rozbudowaną siatkę wywiadowczą w całych Stanach Zjednoczonych, skupia





wyciągnąć z zamaskowanych więzien-
nych dołów w dżungli trzech niemieckich
fizyków jądrowych oraz trzech amerykań-
skich żołnierzy i dostarczyć ich do lądo-
wiska

Nadszedł moment na zlikwidowanie taj-
nej fabryki samolotów. Składa się na nią
jedenaście budynków rozsiąanych po dżun-
gli – zrównaj je z ziemią. Na koniec złap
specja od uzbrojenia i wracaj do domu.

MISJA 5

Terroryści opanowali całe miasto. Na
dodatek przetrzymują zakładników
w trzech wozach pancernych – zacznij od
ich uwolnienia. Potem zniszcz trzy fabryki
narkotyków (ratując naukowców) oraz fał-
szernie pieniędzy i instalację wysokiego
napęcia zaopatrującą miasto w prąd.

Pora na drugą przesiadkę – znajdź po-
sterunek policji i przejdź do stojącego
przed nim motocykla. Udaj się w kierunku
dwóch dużych laboratoriów (takie długie
budynki w centrum miasta). Zamknij je.
Zajmij się teraz krążącymi po mieście sa-
mochodami (są one odporne na ataki z po-
wietrza, musisz więc zniszczyć je ze swe-
go trójkolowca). Zabierz z nich detonatory.
Możesz wrócić do śmigłowca. Ze zbrojow-
ni zabierz ładunki plastiku, poleć do kwate-
ry Drug Lorda i pozwól swemu drugiemu
pilotowi dokonać dzieła zniszczenia.

MISJA 6

Terroryści pojмали asa Special Forces
– Dzikiego Billa. Odbij tego dzielnego pi-
lota i jego sześciu kolegów. Następnie
zajmij się systemem obrony przeciwlotni-
czej i zniszcz trzy ruchome stanowiska
radarowe. Celnymi strzałami otwórz silo-
sy z rakietami i zniszcz ich zawartość.
Gdzie rakiety tam i eksperci od ich pro-
dukcji – w tym wypadku chodzi o jednego
biednego zabląkanego rosyjskiego na-
ukowca wprost rozpaczliwie pragnącego
pomocy – uwolnij go, a poda ci pozycję
sześciu wyrzutni rakiet balistycznych wy-
celowanych w Waszyngton. Po uratowa-
niu miasta odetnij zasilanie i odszukaj
sześć podziemnych komór fortecy Mad-
mana – zniszcz je przy okazji zabierając
stamtąd radzieckie głowice jądrowe.

MISJA 7

Czas na trzecią przesiadkę – tym ra-
zem będzie to F-117. Odnajdź jego tajny
pas startowy i zaopiekuj się tą dziwną
maszyną. Twoje przybycie na leśne lądo-
wisko postawiło w stan alarmu wrogie
jednostki – jeżeli nie zniszczysz odpo-
wiednio szybko sześciu mostów, to zaj-
mą się one pozostawionym na pastwę lo-
su śmigłowcem.

Spal teraz (a właściwie wysadź w po-
wietrze) pola narkotykowe i szklarnie,
w których dorastają co wrażliwsze partie

tych roślinek. Zniszcz sześć wyrzutni ra-
kiet Patriot i składy paliwa, a na koniec
zlokalizuj piramidy przerobione na tajne
laboratoria i unicestwij znajdujące się
w nich części do rakiet jądrowych.

MISJA 8

Nadszedł czas na ostateczne rozpra-
wienie się z degeneratami. Zacznij od
zniszczenia czterech wież kontrolnych
i ukrytych w dżungli (pod skałami) stano-
wisk Tomahawków. Teraz odetnij zasilanie
od pola siłowego broniącego dostępu
do willi Drug Lorda i zdemoluj ją samą.

Złap Drug Lorda (ucieka helikopterem
na północny wschód). Zniszcz flotę po-
wietrzną Madmana i dobierz się do jego
bunkra. Możesz nacieszyć się chwilę je-
go paniczną ucieczką, po czym schwytaj
go i doprowadź przed oblicze sprawiedli-
wości.

Koniec? Bynajmniej!

MISJA 9

Madman i Drug Lord uciekli z więzie-
nia. Ich żołnierze szykują się do kolejne-
go ataku na stolicę. Zacznij od odeskor-
towania śmigłowca prezydenta, na które-
go pokładzie udaje się on na „z góry upa-
trzone pozycje”.

Przeleć kilkakrotnie nad Pensylwania
Avenue i zabij wszystko co się rusza.
Złap zauszników przywódców terrory-
stów i wyciągnij od nich informacje o pla-
nach ucieczki szefostwa. Złap Drug Lor-
da (autobus) i Madmana (cysterna).

Jeszcze tylko rozwal cztery osiemna-
stokolowce zmierzające z dostawą amu-
nicji w kierunku Białego Domu i już mo-
żesz ponownie cieszyć się sławą zbawcy
świata

MISJA 10

Tutaj właśnie widać, jak stawa cię
cieszy.

PS. Mam jedynie pewne zastrzeżenia
co do misji w Waszyngtonie: projektant
gry musiał być chyba „w stanie wskazu-
jącym na spóżyte” kiedy rysował mapę
miasta – z rzeczywistością nie ma ona
wiele wspólnego.

PooH

Dystrybutor: MIRAGE

**ELECTRONIC
ARTS'94**

1MB AMIGA

ATARI ST

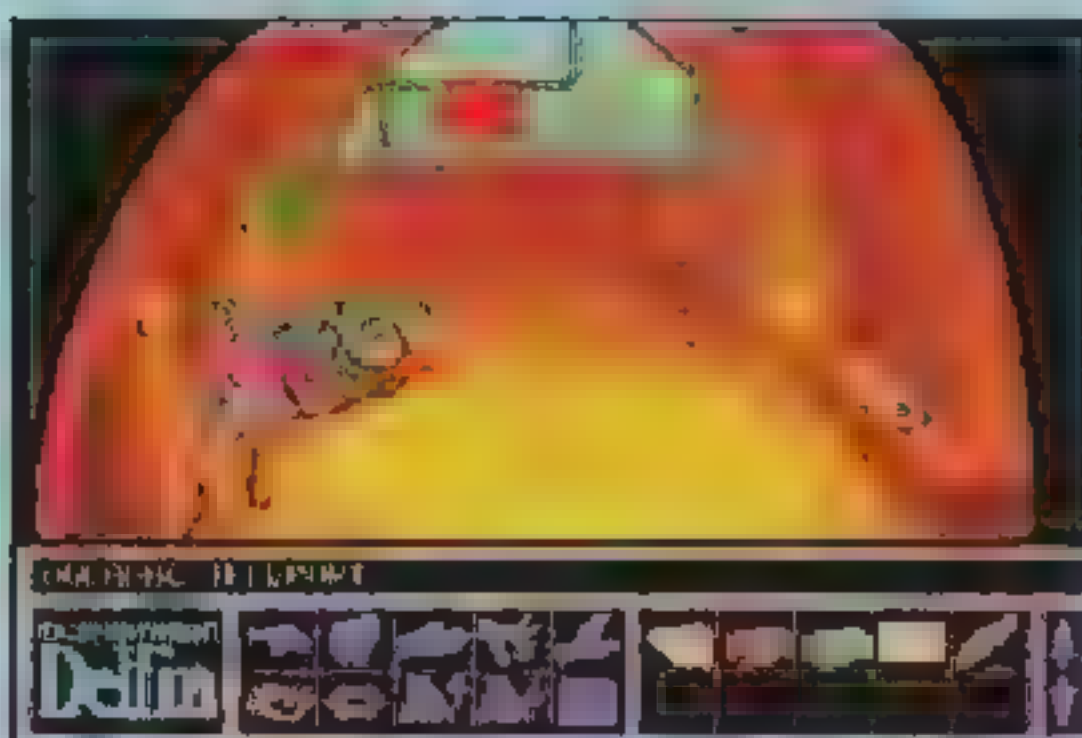
PC: VGA, SB

ZREZUMOWANIE

80% 75% 85%
Cena w zł.
zawiera VAT

EKSPERYMENT DELFIN

**To nowa gra przygodowa na Amigę
napisana przez twórców MENTORA**

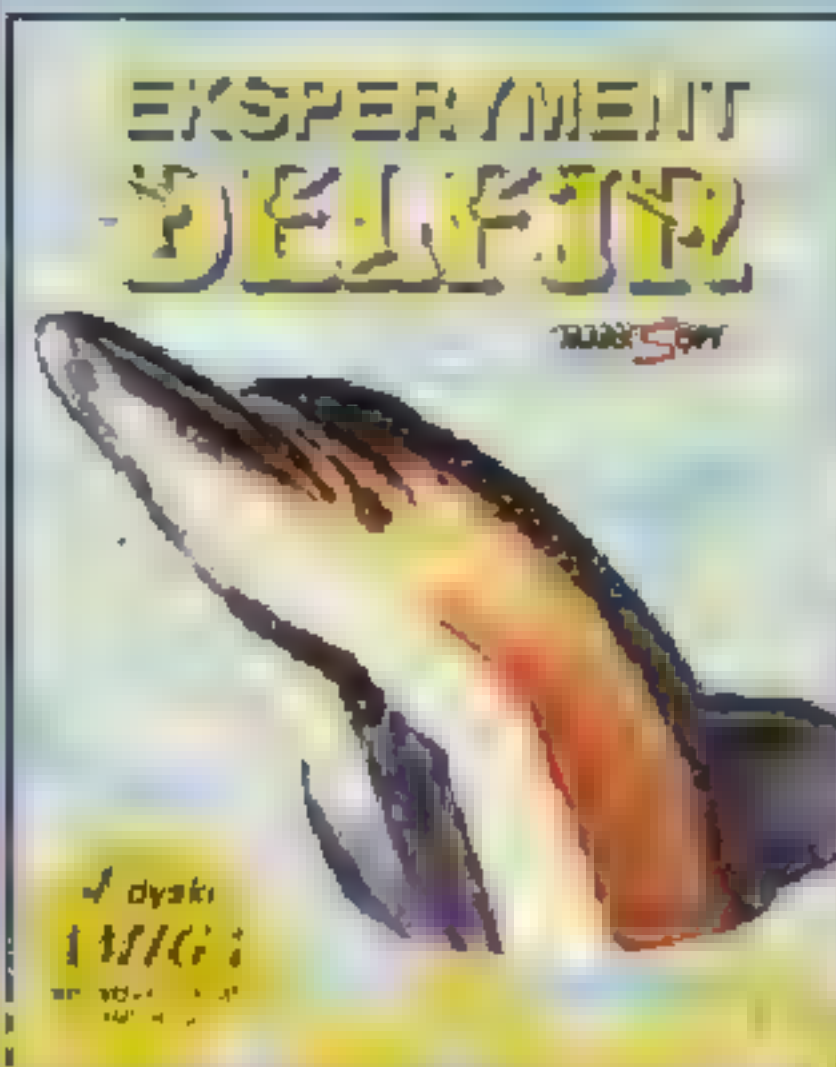


**CZY DA SOBIE RADĘ?
CZY URATUJE
TERAŻNIEJSZOŚĆ?**

Humor sytuacyjny, wartka ak-
cja i wizja techno-przyszłości...
Weź w tym udział, podejmij wy-
zwanie. Dowiedz się, na czym
naprawdę polegał tajemniczy
„Eksperyment Delfin”

© MARKSOFT, 00-968 Warszawa, ul. Lipińska 2, skr. poczt. 114
tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98

Młody naukowiec zo-
staje przez własną głupo-
tę wpłątany w gigantycz-
ny spisek sięgający cza-
sów okupacji... I nie cho-
dzi o żadne rodzinne po-
rachunki.



Nowa wspaniała polska gra przygodowa KAJKO I KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

* zabawny scenariusz * efektowna, kolorowa grafika *
* mnóstwo animacji *

„Mieszkańcy Mirmilowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczędziło im może
drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki
pomocy dzielnych wojów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się
w grodzie Oferma, przystany przez wodza zbójczy, Hegemona.
Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”

Co dzieło się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



Grę „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki.

Cena gry: 35 zł + VAT + koszty przesyłki.

Zamówienia z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM ORAZ TYPYM
POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przysyłać na adres producenta:

SEVEN STARS

ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (0-58) 470-280, 470-286

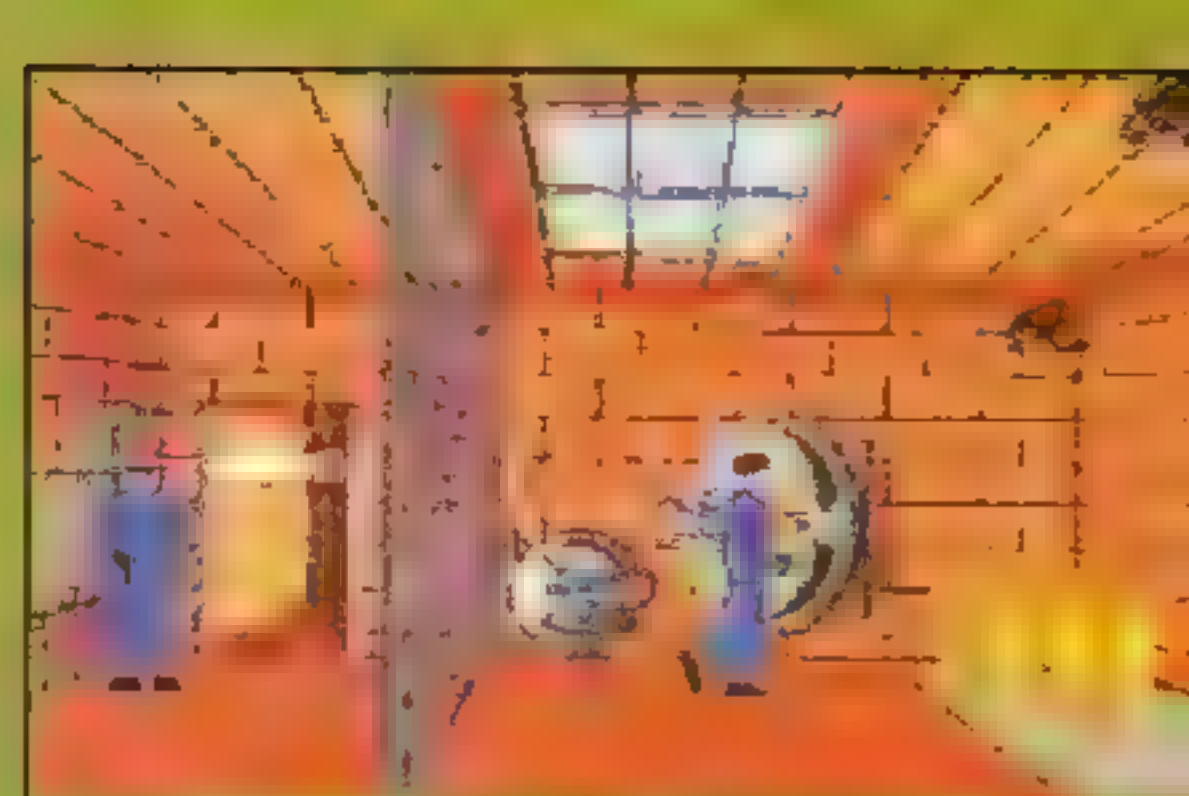
Amiga
– wszystkie modele

PC VGA
– w przygotowaniu



Dłgie oczekiwanie na tę grę upływało ze świadomością, że druga w historii polska przygodówka może wyjść tylko spod ręki autorów pierwszej – **TAJEMNICZY STATUETKI** – gry, która swego czasu wstrząsnęła Polską. **TEENAGENT** jest świa-

Dla tych, którzy nie wdziei intro z wersji demonstracyjnej zamieszczonej na lutowym Cover Disku – w skrócie fabuła. Bohater zostaje przez przypadek wpłany w śledztwo prowadzone na okoliczność tajemniczego znikania złota z najsilniej strzeżonych skarbców. Zanim jednak przystąpi do dzieła, musi przejść trzy testy w obozie treningowym, a następnie pokonu-



Skąd my to znamy: skarbiec niby pełen, a tu nagle... **AGROBOOM!**



Mizerny kandydat na wojaka Szwedka



TEENAGENT

Doczekaliśmy się wreszcie gry całkowicie rodzimej produkcji, która nie dość że niczym nie ustępuje zachodnim konkurentom, to do tego pracuje nawet na AT 286, pracuje szybko i w całości mieści się na trzech dyskietkach.



dectwem, że dwa lata przerwy pomiędzy tymi grami nie poszło na marne.

Nie trzeba chwalić autorów za to, że ustrzegli się błędów typu brak sterowania myszą czy wpadek ortograficzne w tekstach. Brawa należą się bowiem za w pełni profesjonalny produkt z oryginalną grafiką, dobrą animacją, miłą ścieżką dźwiękową i efektami, który do tego ma niebanalny scenariusz, jest miejscami emocjonujący, częściowo utrzymany w żartobliwym tonie, i ujawnia przy okazji polot i nietuzinkowość autorów.

jąc życiowe trudności dostać się do domu głównego podejrzanego. Tam znajdują się dowody oraz skradzione złoto, które należy odzyskać.

TEENAGENT jest grą, którą każdy wielbiciel przygodówek zobaczyć powinien, bowiem ideologicznie jest ona zbiorem najlepszych cech ze znanych gier przygodowych. Są to przede wszystkim niebanalne związki przyczynowo-skutkowe, wielowątkowość akcji i wygodny interfejs sterowania.

Juz wkrótce pełen opis przejścia gry

John Zabiya

METROPOLIS'95

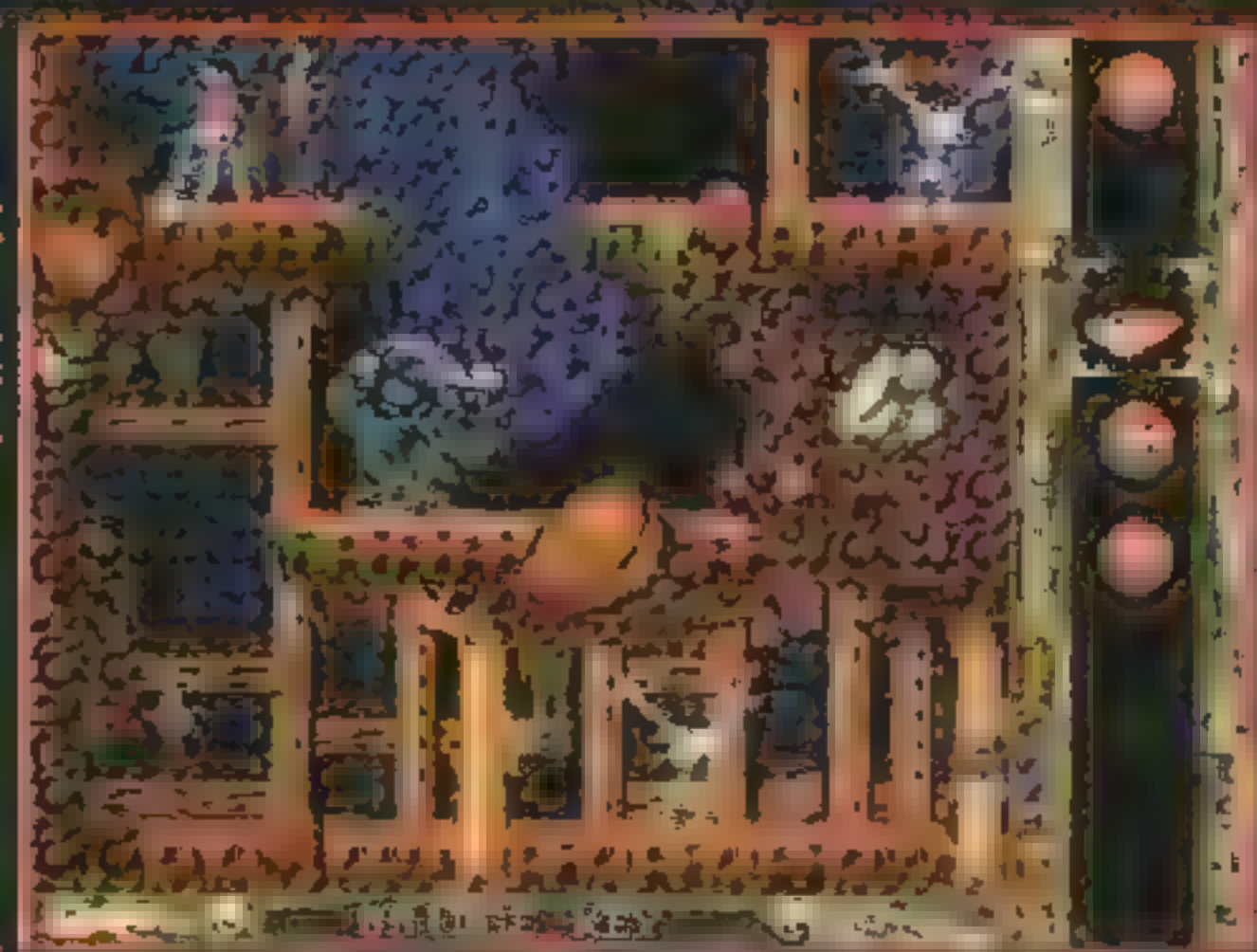
PC: VGA, SB



PRZYGODOWA

85% 85% 95%

Cena w zł z VAT



strony złych i obcych klasowo sił. W tym przypadku reprezentuje je zły demon Sarlac, który wraz ze swymi sługusami napadł spokojną krainę, zabił króla, a poddanych zmusił do niewolniczej pracy w kopalniach.

Król przed śmiercią zdołał przekazać swemu synowi królewski klejnot, który po latach uwiarygodni jego prawa do tronu. Następnie władca teleportował syna w bezpieczne miejsce,

którego nazywali imieniem Black Thorne.

Oto więc połączenie **LOST VIKINGS** i **FLASHBACK** – gra, w której do zwycięstwa prowadzi jedna droga, ale usłana wieloma łami-główkami i broniona przez wrogich strażników. Grę spotyka się również pod nazwą **BLACKHAWK**.

W grze trzeba po prostu przejść dwa naście coraz

trudniejszych etapów, otwierając drzwi i uruchamiając mosty silowe. Na końcu czeka Sarlac, którego pokonanie jest niezbędne. Poziom trudności gry jest wysoki, na szczęście kody do kolejnych leveli pozwalają nie zaczynać ciągle od początku.

John Zabiya

Dystrybutor: MIRAGE

BLACKTHORNE

Jak to zwykle bywa w baśniach, każda szczęśliwa kraina staje się przedmiotem zainteresowania ze

INTERPLAY'94

1MB AMIGA

AMIGA CD32

PC: VGA, SB

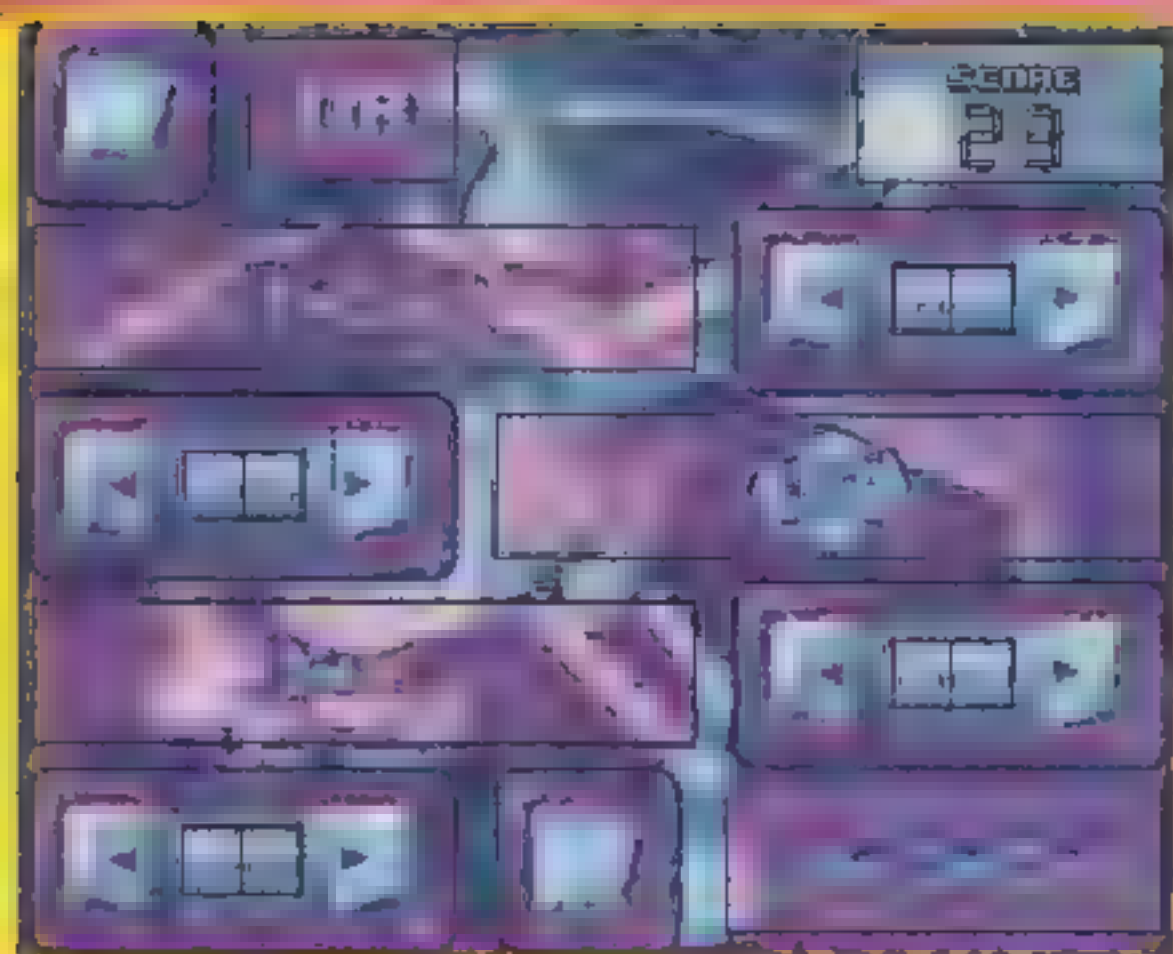
PRZYGODOWA

85% 80% 90%

a sam odważnie stanął oko ze śmiercią.

Młody pod-rósł i postanowił pomścić ojca, a zarazem uwolnić swój lud spod panowania złego. Wśród ciemności ludności żyła legenda o młodym mścicielu.





INFERIOR to produkt programistów z młodej wrocławskiej firmy EGO. Trzeba przyznać, że gra bardzo się różni od tego, co zwykliśmy nazywać „polską strzelanką”. Dotychczas oznaczało to zazwyczaj marną grafikę, nędzną obsługę oraz wyjątkową powolność gry. INFERIOR nie dość, że wyłamuje się z tego schematu, to pod względem technicznym może śmiało konkurować ze współczesnymi zachodnimi strzelankami.



Od razu rzuca się w oczy nieźle zrobione intro, jedno z lepszych spośród wyprodukowanych w Polsce na Amigę. Kolejny plus to grafika samej gry – mimo że prosta, to

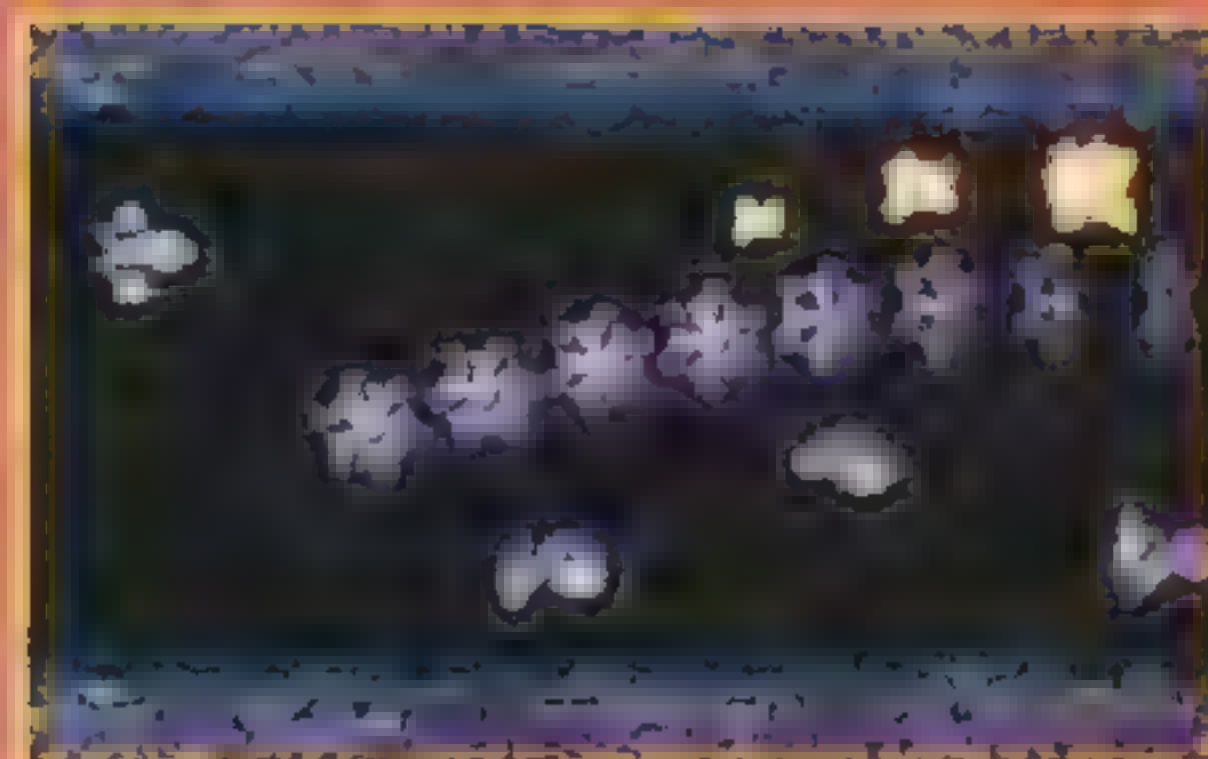
INFERIOR

wykonana naprawdę na wysokim, światowym poziomie. Pochwalić też należy oprawę muzyczną oraz przemyślane i eleganckie menu. Tych pochwał wcale nie jest za dużo, bowiem dotąd nasi programiści nie raz pokazywali, że sknocić można wszystko.

Jest tylko jedna rzecz, która niestety psuje obraz całości – stopień trudności gry. Muszę przyznać, że udało mi się w niej utrzymać przy życiu przez najwyżej 30

sekund. Autorzy zapewniają jednak, że przy pewnej wytrwałości i przy pomocy systemu AUTOSAVE automatycznego zapisywania stanu po przejściu kolejnych etapów daje się dojść daleko. Tym niemniej wydaje się, że z wymaganiami co do poziomu percepcji i zręczności gracza nieco tutaj przesadzono.

PooH



EGO'95

1MB AMIGA



ZREČZNOŚCIOWA

90° 80° 70° 60°

Cena w tys. zawiera VAT



URIDIUM 2 w luźny sposób kontynuuje tradycję kosmicznych strzelanek.

RENEGADE'93

1MB AMIGA



ZREČZNOŚCIOWA

85° 75° 80°

Cena w tys. zawiera VAT

w których pięć lat temu niepodzielnie królowało URIDIUM. W dzisiejszych

URIDIUM 2

czasach niewątpliwie trudniej się przebić, w warunkach silnej konkurencji liczy się każdy szczegół. URIDIUM 2 zasługuje na miano uczciwej strzelanki, ma jednak małe szanse na powtórzenie sukcesu swego poprzednika.

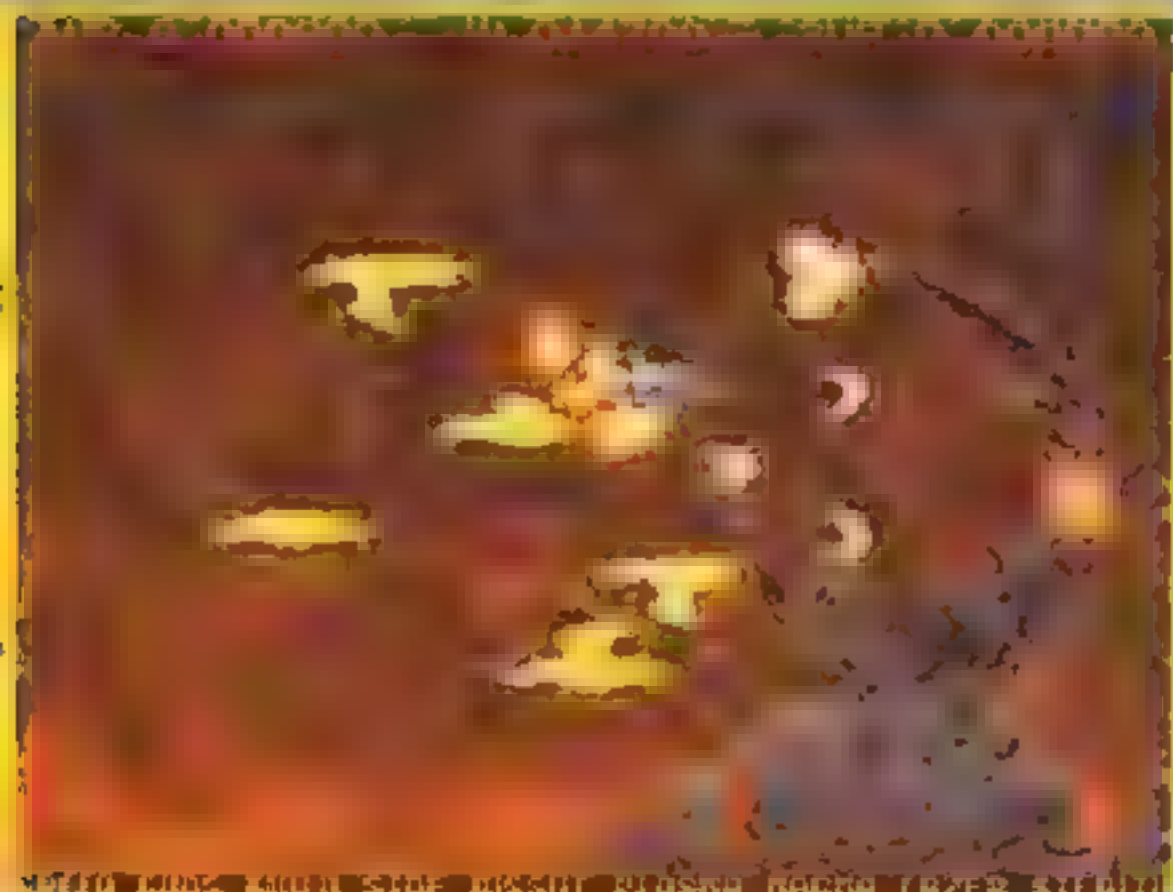
Kolejna wojna w Kosmosie była długa i krwawa. Zakończyć ją mógł jedynie przełom konstrukcyjny, który przeważałby szalę zwycięstwa na jedną ze stron... bie bie bie. Nowy pojazd został nazwany Mantą – był mały, zwrotny, szybki,

zdolny osiągać niespotykane dotąd przyspieszenia. Jego misja była dwuetapowa: wyeliminować obronę przeciwniczą statku oraz dokonać abordażu.

I nadszedł oto ów sądny dzień, gdy zostało już tylko kilka wrogich statków. Teraz, chcąc nie chcąc, także i rządy musiały oficjalnie włączyć się do akcji. Zgromadzono kilka flot, przeszkolono mięso armatnie i rzucono to wszystko w kosmos. Wygrali. Rezultaty jednak były do przewidzenia – skończyły się zamówienia rządowe, masy bezrobotnych wojaków wróciły do domu, giełda runęła, inflacja ruszyła, zaczął się kryzys. A to wszystko dlatego, że komuś zachciało się bawić w pilota Manty.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft



Gry wychodzące spod ręki projektantów z TEAM 17 (jak np. ALIEN BREED, BODY BLOWS, SUPERFROG) zawsze budziły

PROJECT X

podziw świetną grafiką i dźwiękiem oraz szczególnie wysokim współczynnikiem przyciągania graczy. PROJECT-X jest kosmiczną strzelanką jakich wiele: lot poziomy, różne bronie i bonusy, trzy etapy pełne kłębiących się przeciwników.

W PROJECT-X został osiągnięty rzadko spotykany efekt plastyczności graficznej, przebity najwyżej przez SUPER STARDUST tej samej firmy. Nawet wersja na Amigę 500 jest pod tym względem godna podziwu.

Oczywiście nie należy doszukiwać się w tej grze żad-

nym podtekstów filozoficznych czy też wątków miłosnych (choćby ktoś mógłby w przyszłości napisać strzelankę opartą na „Dialogach” Platona i „Przeminęto z wiatrem”). Tutaj najważniejszy jest efekt wizualny, oraz, rzecz jasna, stopień trudności – nikt nie będzie spędzał wieczorów przy grze,

w której ginie się jeszcze przed dotknięciem joysticka. PROJECT-X, mimo że nie należy do najprostszych, to jednak daje dużą przyjemność i przez długi czas nie pozwala się oderwać. Nawet początkujący morderca kosmitów poradzi sobie na poziomie ROOKIE.

Do wyboru są trzy rodzaje statków różniących się zasobnością arsenału, maksymalną prędkością oraz bezwładnością. Większość z tych cech można modyfikować w trakcie gry zbierając znane ze wszystkich zręcznościówek punkty premii. I to wszystko – do przebycia trzy evely w scenarii: czarnej-kosmicznej, białej-ziemskiej i brązowej-jaskiniowej.



kłnej-ziemskiej i brązowej-jaskiniowej.

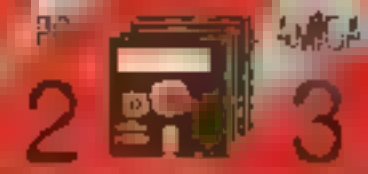
PooH

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'94

1MB AMIGA

PC: VGA, SB



ZREČZNOŚCIOWA

95° 80° 90°

Cena w tys. zawiera VAT

SECRET SERVICE #22

29



Tu trup pada przepięknie.
Rise of the Triad



na miodność danej gry, ma więc w niej udział grafika, muzyka, czysta miodność oraz nastrojowość. DOOM to 100%, zaś procenty pod każ-

dym z opisów wyrażają poziom danej gry w stosunku do DOOM.

W trakcie lektury zauważycie zapewne, że bardziej doszukiwaliśmy się minusów niż plusów, wolimy jednak naświetlić ujemne cechy gier, bowiem to one ograniczają całość. W przypadku gier lepszych i bardziej przemyślanych nie rozpisywaliśmy się ponad miarę, zatrzymując się tylko na szczególnie ciekawych lub ewidentnie cienkich momentach. Nieco inaczej podeszliśmy do gier na Amigę, tam bowiem gry DOOM'iste dopiero się wykluwają. Tak naprawdę to nie napisano na Amigę nawet porządnej wersji WOLFENSTEINA, ale gry już powstałe dają się między sobą porównać.

KaYteck

RISE OF THE TRIAD

Jest to gra najbardziej zbliżona do DOOM, powstała na tym samym warsztacie programistycznym. Obsługuje większość kart dźwiękowych, możliwość gry przez kabelek, modem lub sieć. Na pochwałę zasługują łatwe w obsłudze ekranne opcje, przeplatane różnymi efektami. Mimo sporej ilości opcji gra jest bardzo prosta w obsłudze.

Grafika jest naprawdę świetna – rozmaite wzory ścian, wiele różnych przedmiotów (lampy, wazy, kwiatki, stolki, itd), przemyślana budowa labiryntów i korytarzy. Muzyka tworzy bardzo dobrą atmosferę. Całości dopełnia duża różnorodność uzbrojenia (rakiet, miotacz płomieni, pistolety karabiny) oraz staranne digitalizowane sylwetki przeciwników – nazistów.

Trzeba przyznać, że DOOM nie oferuje tak bogatych możliwości podczas gry w kilka osób. RISE OF THE TRIAD ma aż dziewięć rodzajów gier kilkusobowych – od poko-

kolejne gry w DOOM'owym stylu, szczególnie ostatnio pojawiają się one jak grzyby po deszczu. Nawiązują do przeboju ID SOFTWARE nie tylko fabułą, sterowaniem, ale często mają nawet identyczne opcje i klawiszologię. Jednak wśród wielu rozmaitych pozycji DOOM i DOOM 2 niepodzielnie królują.

Co więc zapewnia mu taką popularność? My wiemy – DOOM to przede wszystkim klimat. Ta gra stwarza tak niesamowity, upiorny nastrój, że gracz rzeczywiście może się przestraszyć. Młody człowiek maksymalnie wczuwa się w rolę samotnego herosa. Jak to sprawdzić? Bardzo prosto – wystarczy przyrzeć się człowiekowi grającemu w DOOM. Stanowcza, wręcz mordercza mina, częste nerwowe ruchy, niekiedy rozpaczliwe rzuty całym ciałem – przecież ten człowiek naprawdę walczy na śmierć i życie, naprawdę zabija. NAPRAWDĘ SIĘ BOI. Pomijam sporną kwestię dotyczącą demoralizującego wpływu tej gry na młodzież. DOOM musi być taki jaki jest. Programiści ostrzegają przed faktem, że gra zawiera elementy skrajnej przemocy, zaś grając w otwarte karty trzeba powiedzieć, że DOOM to sama czysta, brutalna, skrajna przemoc. I dlatego tak wciąga.

W przeglądzie gier pokrewnych zgromadziliśmy aż dwanaście tytułów, z czego dziewięć na PC i trzy na Amigę. Świadomie nie opisaliśmy wszystkich tego typu gier, pomijając milczeniem katastrofy typu ISLE OF THE DEAD, OPERATION BODY COUNT czy SLOB ZONE a także gry o zbyt małej liczbie wspólnych elementów, np. SYSTEM SHOCK. Z kanonu załapały się tylko naprawdę niezłe tytuły, które na pewno były by sławne, gdyby nie DOOM. Jedne z nich mają lepsze algorytmy, inne lepszą muzykę, lecz jako całość prawie żadna nie dosięga pierwowzoru. Jedynym wyjątkiem jest DARK FORCES, o czym będzie później. Przyjęliśmy, że DOOM jest układem odniesienia, a wszystkie gry są oceniane w DOOM'procentach. W ocenie braliśmy pod uwagę ogólną

wej gry, w której zbiera się punkty, przez mordercze strzelaniny, do drużynowych gier, w których trzeba atakować bazy przeciwnika i jednocześnie bronić własnych terytoriów.

Tej grze niewiele brakuje, by slogany reklamowe – „Taka jak DOOM tylko lepsza” stały się rzeczywistością. Klimat gry jest wyśmienity – nastrojowe korytarze tajemnicza muzyka, świetne odgłosy walki – to robi wrażenie. Także nowością jest walka w pionie – gracz może spoglądać i strzelać pod dowolnym kątem. Zaskakują też liczne ciekawostki np. pozostawianie dziur w ścianach po wystrzałach, czy przeciwnik, który kłeka i cichutko jęczy „B'te nein” – bardzo przekonująco, ale nie za bardzo. Oj, ale to brutalne! Jeśli ktoś nie lubi takiej przemocy, może zmniejszyć ilość komputerowej krwi (opcja VIOLENCE LEVEL). Mimo wielu nowych opcji czuje się piętno DOOM – ten sam system przełączników, kluczy, tajnych przejść i drzwi oraz prawie ta sama klawiszologia.

Czyżby więc była to gra lepsza od DOOM? Jednak nie, z dwóch powodów. Powodem pierwszym, błałym, jest bardzo kiepska mapa – nieczytelna i udziwniona. Powodem drugim, poważniejszym, są niedociągnięcia w algorytmach sterujących walką. Coś sprawia, że całość jest nieprzekonywująca. W DOOM istotną rolę odgrywały zwinne uniki, strzały przez okna, zasadzki itp. W RISE OF THE TRIAD walka najczęściej polega na tym, że stajesz naprzeciwko gościa i walicie do siebie do upadłego. Chyba wpływ na taki wygląd walki ma fakt, że sporo jest tu obszernych pomieszczeń, w których nie możesz wykazać się inwencją i w których liczy się tylko siła ognia. Można się do takiej walki przyzwyczaić i zamiast pistoletu chodzić z miotaczem płomieni.

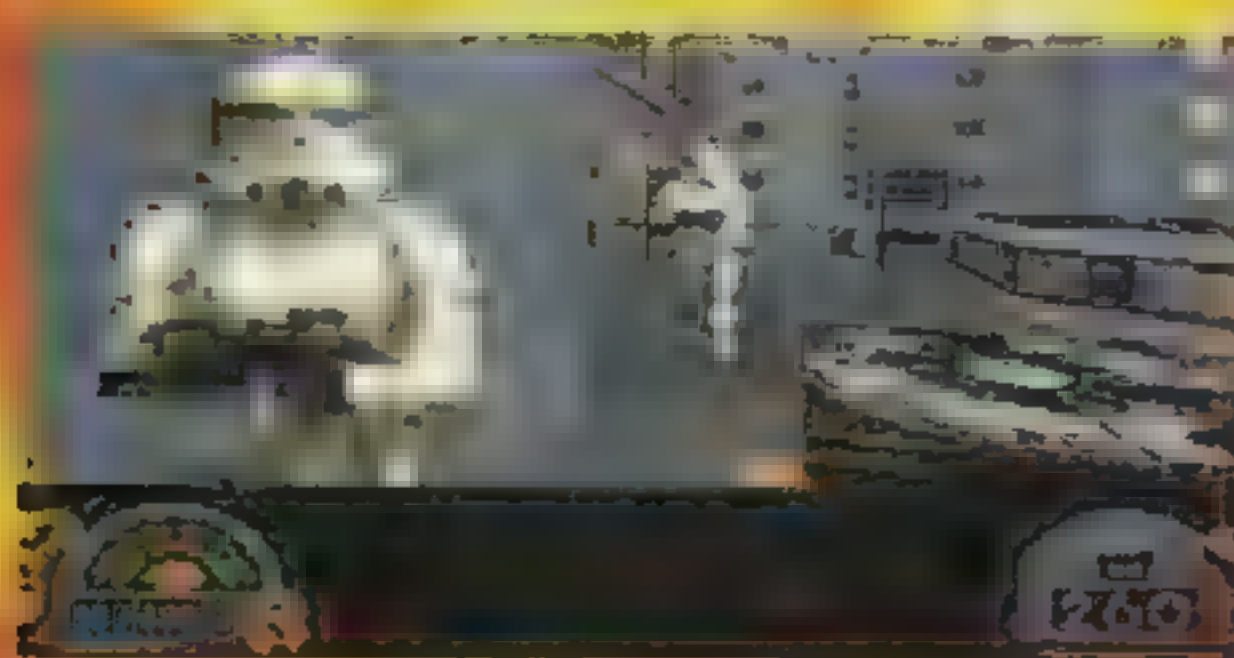
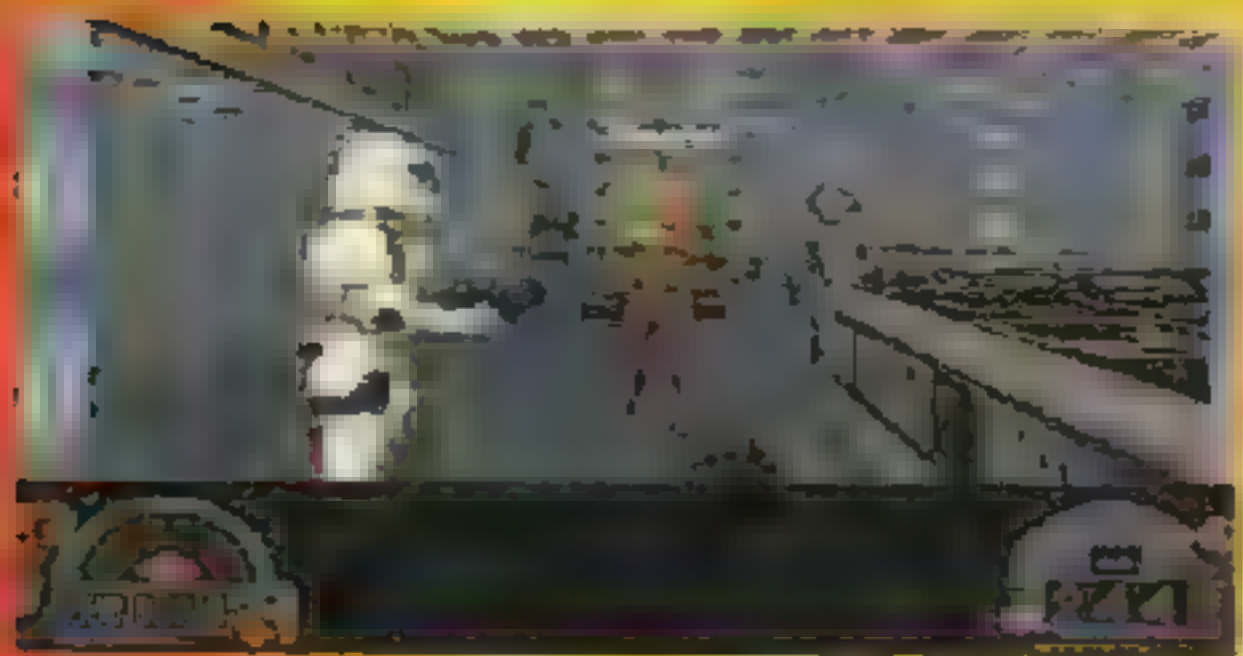
Firma: APOGEE

Ocena: 90%

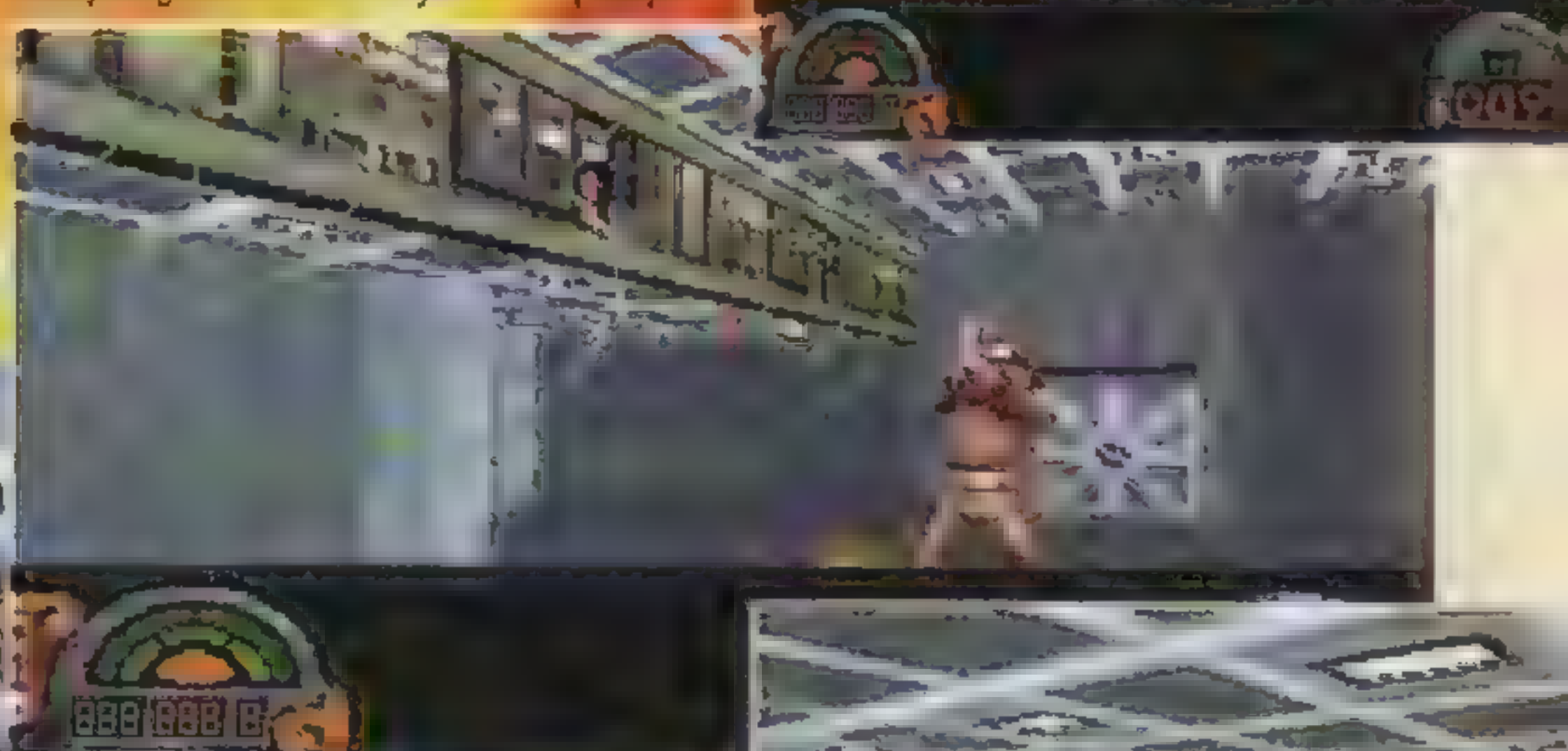
12



DOOM bije rekordy popularności wśród miłośników komputerowego szaleństwa. O tej grze słyszeli nawet zaszereżeni biurokraci i tłuści dziennikarze. DOOM zajmuje pierwsze miejsca na listach przebojów, obwoływany jest grą roku, dekady, stulecia. Który element tej gry jest przyczyną tak wielkiej popularności? Trójwymiarowa grafika, krew i przemoc, wiele rodzajów broni, czy niesamowite udźwiękowienie? Wiele firm szuka na to odpowiedzi, wydając



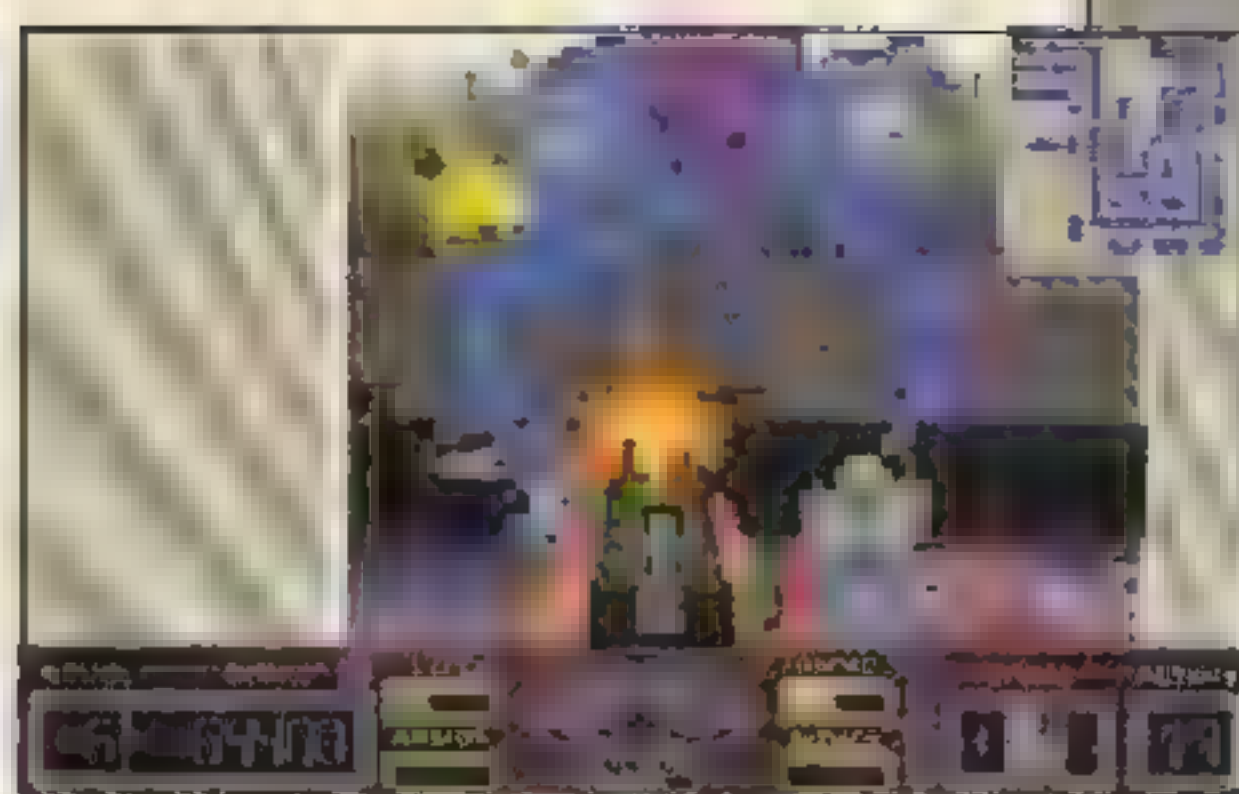
Dark Forces – najpoważniejszy konkurent.





DARK FORCES

Ten tytuł zwiastuje, że bliski jest kres panowania DOOM. LUCASARTS – monopolista w dziedzinie Gwiezdných Wojen znów atakuje z fabułą, jakże wysłużo-



lasz rzesze przeciwników, którzy próbują cię wyeliminować. Dzięki nowym możliwościom (czołganie, strzelanie w różne strony) możesz dokonywać wielu zaskakujących manewrów. Poza tym wykorzystujesz znalezione przedmioty – np. latarka bardzo przydaje się w ciemnościach, a maska przeciwigazowa w gazie. Kolesi służących ciemnej stronie mocy wykańczasz przy po-



XDOOM

na i wdzięczną zarazem. Teraz Gwiezdne Wojny w stylu DOOM. Jako specjalny agent sił rebeliantów wykonujesz arcytrudne misje na terenie baz Imperium. Przed tobą skomplikowane zadania, kilometry korytarzy i setki pomieszczeń.

Jak przystało na LUCASARTS, wszystko jest naprawdę super! Programistycznie mechanizm gry wyprzedza rozwiązania firmy ID SOFTWARE – gra nie tracąc płynności cieszy oko gracza dopracowanymi detalami. Także sylwetki nędznych kreatur, slugusów Imperium są bardzo fajne (szczególnie piechurzy w białych ubrankach). W pełni kontrolujesz osobę specjalnego agenta – możesz patrzeć pod dowolnym kątem, skakać, czołgać się, skradać, itp. Poza tym w grze odnajdziesz wiele rozmaitych przedmiotów, np. lampy, maski przeciwigazowe, różne bronie. Muzyczne motywy, znane oczywiście z Gwiezdných Wojen, idealnie dopełniają całości. Wiele opcji konfiguracyjnych pozwala przystosować grę do możliwości posiadanego komputera. Trzeba jeszcze wspomnieć o perfekcyjnych promieniach laserowych i zaskakują-

mocy imponującego arsenału środków bojowych. Bazy nie dość, że są olbrzymie w poziomie, to potrafią mieć po kilka lub kilkanaście pięter. Niestety nie ma tylko możliwości gry w kilka osób.

Firma: LUCASARTS

Ocena: 125%

Dystrybutor:

zapowiada IPS COMPUTER GROUP

CORRIDOR 7

Teraz coś na ochłodę. W tej grze całą DOOM'ową misterię zamieniono na prostą zasadę parcia do przodu i strzelania w co popadnie. Przeciwnicy nie są zbyt inteligentni – samorzutnie wchodzą pod lufę i często chybają.

Gra jest podzielona na 36 podstawowych etapów, z których można też dostać się do

etapów bonusowych. Zaliczenie etapu następuje po wytłuczeniu określonego procenta wrogów, zależnego od poziomu trudności. Wachlarz broni jest dość duży (pistolet, broń maszynowa, trzyłufowa rusznica i ogromne działo). Różne dodatkowe przedmioty (apteczki, klucze, energię) pobiera się ze skrytek w ścianach, podobnie też dodawuje się noktowizor i licznik Geigera.

CORRIDOR 7 ma niewielkie wymagania sprzętowe i dzięki temu załapał się do przeglądu gier DOOM'okracyjnych, choć należy raczej do grupy WOLFENSTEINA.

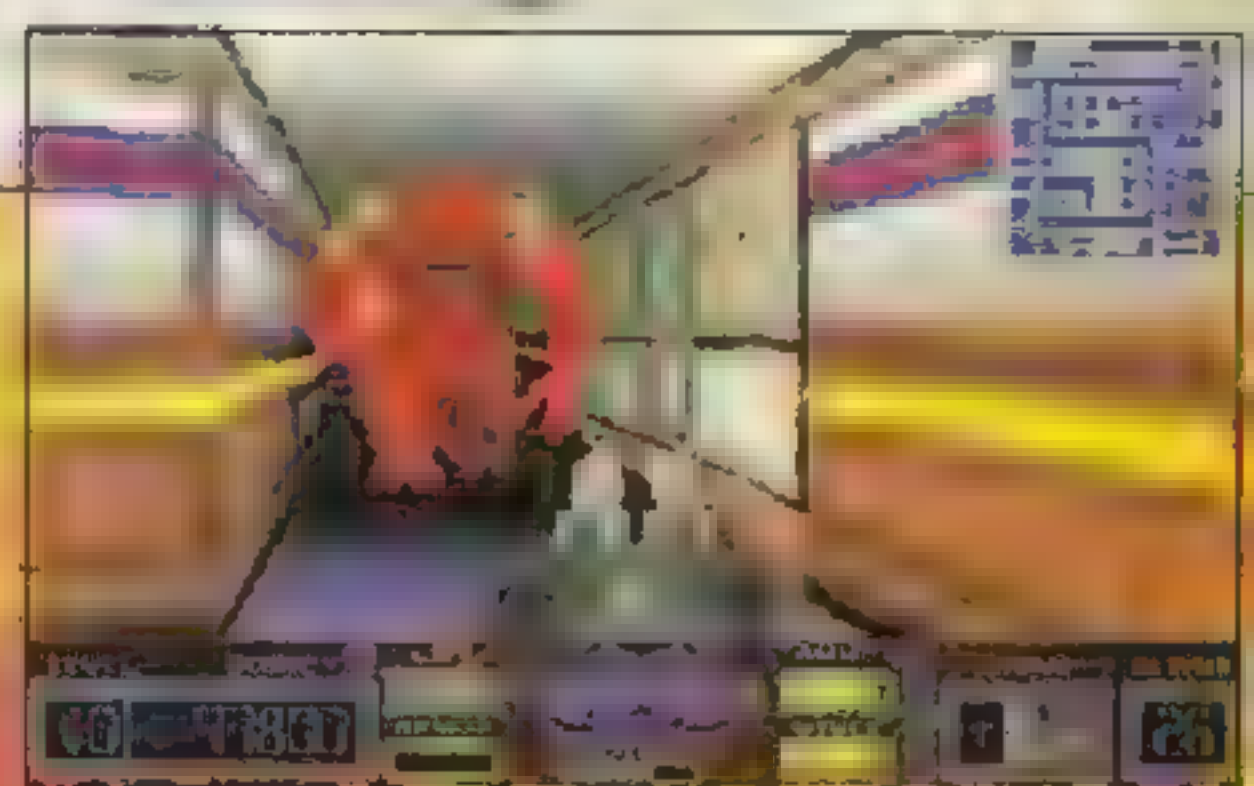
Firma: GAMETEK

Ocena: 40%

Dystrybucja: MIRAGE, cena: 64,- zł

CYCLONES

Swoją cegiełkę w rozwój gier DOOM'owatych dołożyła też firma SSI. CYCLONES odchodzi od kanonu wyznaczonego przez DOOM – pojawia się zupełnie nowy interfejs bojowy: celownik nie jest zsynchronizowany z kierunkiem ruchu tzn. można np. biec do przodu i strzelać w lewą stronę. Taki efekt uzyskuje się poprzez zdublowanie urządzeń sterujących – klawiaturą steruje się postacią zupełnie tak jak w DOOM, zaś myszka kontroluje celownik. Podobnie jak w RISE OF THE TRIAD, można patrzeć na świat pod różnymi kątami. Pod względem graficznym – tekstury, wzorki, różne dodatki – gra prezentuje się poprawnie. Tylko niekiedy zdarzają się dłuższe korytarze o jednakowym, monotonnym wyglądzie. Z muzyką jest już trochę gorzej – mimo, że gra obsłu-



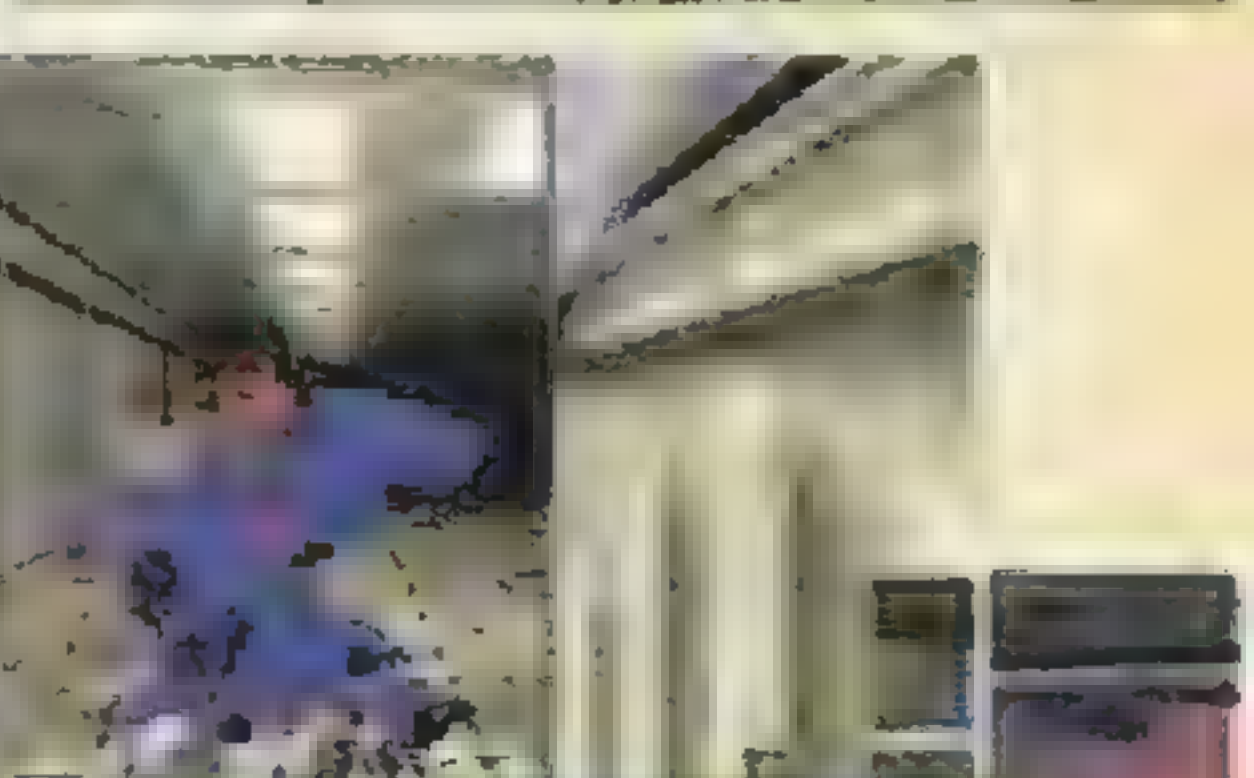
Kolorowy jak malowanka Corridor 7



guje większość kart, dźwięk jest zastraszająco niskiej jakości.

Historijka jest typowa: ziemię najeżdżają Obcy, którzy przystępują do okrutnej i krwawej kolonizacji. Po długim okresie leniuchowania i olejania manewrów bojowych, wojska ziemskie przegrywają na całej linii. Jedyną szansą to projekt HAVOC – opracowanie super zabójczego interfejsu bojowego. Chyba nie trzeba wspominać, że ty stajesz się dzieckiem owego projektu. Przed tobą misje wymierzone przeciwko najeźdźcy.

Misje wykonuje się dość przyjemnie, gdyż gra jest bardzo płynna. Niestety podczas dłuż-

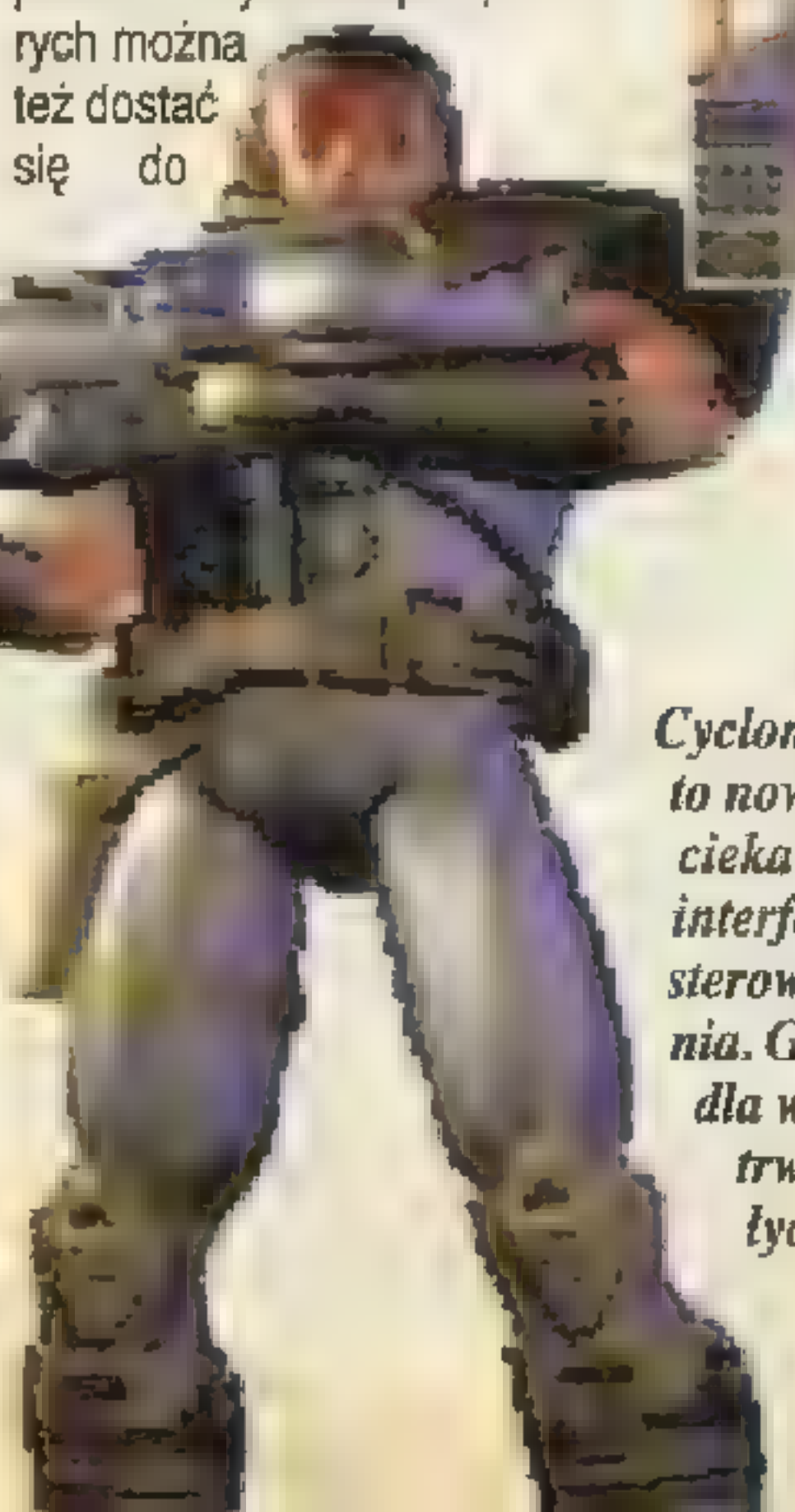


cych efektach wybuchowych.

Przed każdą misją przechodzisz szczegółową opra-

wę, na której poznajesz cele i wymagania, a następnie zostajesz wysłany do bazy przeciwnika, by wykonać zadanie. Podobnie jak w DOOM, skradasz się skomplikowanym systemem korytarzy i rozwa-

Cyclones to nowy, ciekawy interfejs sterowania. Gra dla wytrwałych.





Przebojowy pomysł – Quarantine

szej rozgrywki na wierzch wychodzą pewne niedociągnięcia, które stają się, szczerze powiem, męczące. Muzyka dość szybko wykańcza gracza – trzeba ją po prostu wyłączyć. A to nie jest zbyt wielkim problemem. Producenci postanowili skomplikować najprostszy pod słońcem rodzaj gier – mianowicie wprowadzili przed misją odprawę. Na ową odprawę składa się kilka stron tekstu, który gmatwa jakże prostą sprawę. Całe szczęście, a może nieszczęście odprawa nie ma praktycznie żadnego znaczenia, gdyż gra toczy się i tak bardzo liniowo. Idziesz sobie korytarzami, strzelasz do wszystkiego co się rusza i nagle kończysz level. No może trochę przesadzam, niekiedy trzeba coś przełączyć czy otworzyć, ale generalnie nic z DOOM'owych problemów nie usłyszysz. Poza tym gratulacje jeśli ktoś dojdzie, jak sprawnie posługiwać się tą dziwaczną mapą. Jeszcze by być sprawiedliwym trzeba wspomnieć o wygładzie przeciwników który, de iktatnie mówiąc, jest beznadziejny.

A co dobrego jest w tej grze? Przede wszystkim wyróżnia się ona dobrze opracowanym, zupełnie nowym interfejsem bojowym. Muszę przyznać, że dzięki niemu można robić sztuczki, które w DOOM były niemożliwe. Poza tym płynna animacja, możliwość zbierania różnych przedmiotów, strategiczna otoczka sprawiają, że w sumie da się pograć.

Firma: SSI/RAVEN

Ocena: 70%

Dystrybucja: CD PROJEKT, cena 94,- zł

QUARANTINE

„DOOM w samochodzie” wygląda bardzo dobrze. Gra jest dopracowana – samochody, przechodnie, domy wyglądają bardzo przyzwoicie, ścieżka dźwiękowa też w porządku. Generowanie ocenając – dobra, pomysłowa, ciekawa i wciągająca gra.

Jesteś taksówkarzem w dzielnym mieście. Miasto rządzi się tylko prawem siły, więc im twoja taksówka bardziej przypomina czołg, tym pasażerowie bezpieczniejsi. Do gry wprowadzono wątek ekonomiczny – za kursy dostajesz kasę, zaś za kasę remontujesz swe auto i wyposażasz je w niezbędne środki zaopatrzenia. Pamiętaj, że czas to pie-

niąd i twoi klienci będą wymagali ekspresowej jazdy. Na całe szczęście kodeks drogowy w tym

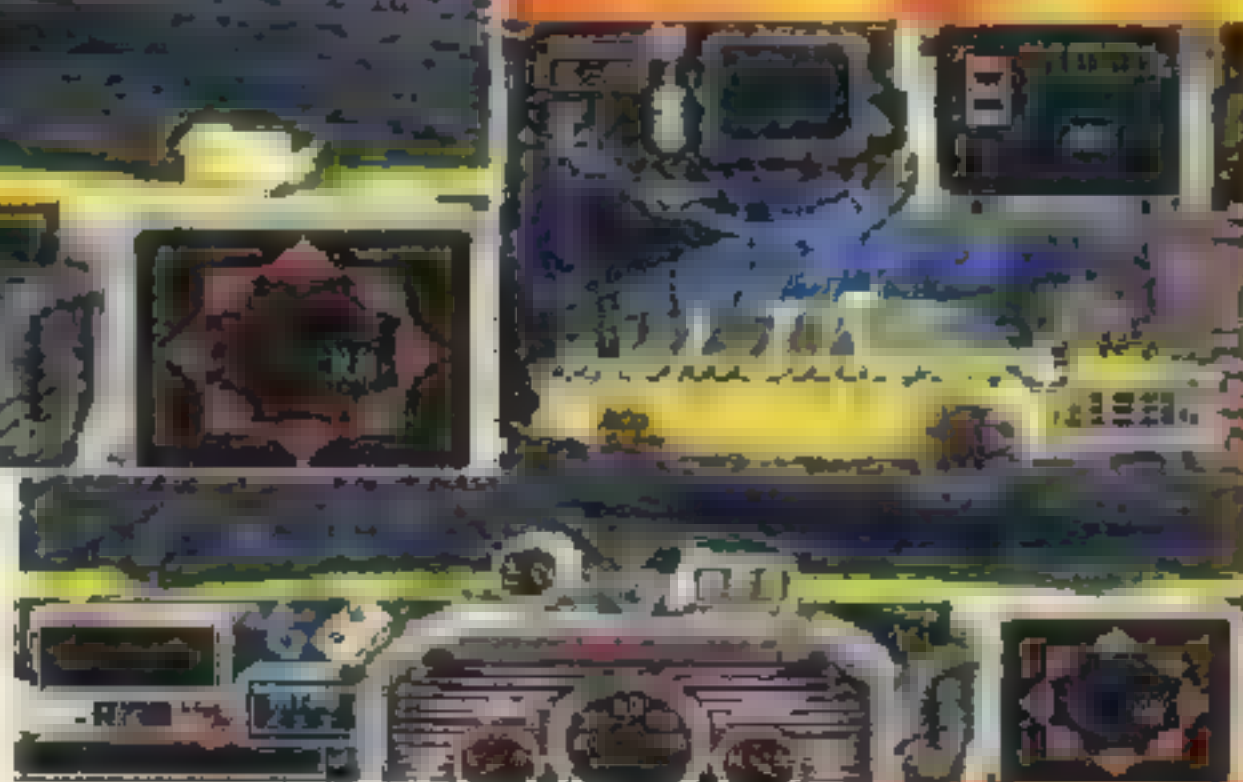
zestawie narzędzi totalnej zagłady przeznaczony dla początkującego maga. Tak samo jak w DOOM, w labiryncie znajdziesz systemy przełączników, ukrytych przejść, tajemnych przycisków. Zbieraj wszystkie zaklęcia

i magiczne formuły, gdyż w ciężkich chwilach mogą się niewątpliwie przydać. W HERETIC możesz nawet LATAĆ.

Firma: ID/RAVEN

Ocena: 75%

To już z DOOM ma niewiele wspólnego. Opcje podobne (możliwość gry w kilka osób),



lecz fabuła zupełnie inna. Totalnie odjazdowy trójwymiarowy mechanizm gry to, trzeba przyznać, kupa dobrej programistycznej roboty. Przy takich efektach i detaliach graficznych otrzymanie takiej płynności gry to rzadkość. Także dźwięk jest super – nastrojowa, ponura, porywająca w trakcie walki muzyka tworzy fajny klimat.

QUARANTINE nie jest może tak doskonała jak DOOM, ale, trzeba przyznać, jest pomysłowa i wciągająca.

Firma: GAMETEK

Ocena: 80%

Dystrybucja: LICOMP, cena 77,- zł

HERETIC

Ulepszony, osadzony w fantastycznych realiach i bardzo przypominający DOOM – to właśnie HERETIC. Owych ulepszeń dokonała firma RAVEN SOFTWARE. Zmieniono wszystko – wygląd wszystkich pomieszczeń, przeciwników, rodzaje broni, efekty dźwiękowe i muzykę. Kilka nowych opcji przy grze wieloosobowej i małe programiki użytkowe urozmaicają zabawę.

HERETIC jednak nas nie przekonał. To jednak nie jest stary, pocciwy, brutalny i morderczy DOOM. Jeśli ktoś lubi fantastyczne krainy, magię i dziwadła rodem z piekieł, niewątpliwie HERETIC jest dla niego. HERETIC wzbogacono w możliwość spoglądania i strzelania pod dowolnym kątem – taki interfejs stał się już standardem. Zainteresowanie wzbudzają też rozliczne przedmioty umieszczone w różnych miejscach tajemniczego labiryntu – pochodnie, floki, mapy, książki, papiirusy, miny, bomby, itd. Wszystkie te przedmioty możesz zbierać, by później wykorzystać w jakiś destruktywny sposób. Oczywiście jak na prawdziwą mordownię przystało, do dyspozycji masz podręczny



Korytarze są tak skomplikowane, przynajmniej na początku, że bardzo trudno utrzymać jakikolwiek zamierzony kierunek. Ta gra jest strasznie dezorientująca, praktycznie przez dłuższy czas zupełnie nie wiadomo co się dzieje. Dopiero po pewnym czasie można w miarę opanować walkę w takiej dziwnej rzeczywistości. Przypomina to trochę walkę w wielkim, skomplikowanym basenie napelnionym gęstą cieczą. Masz do pomocy mapę, lecz jest ona także, jak wszystko w tej grze, pokręcona. Trójwymiarowa, obracana, skalowana mapa jest bardzo przydatna, a co ważniejsze – czytelna. Trzeba dodać,

Satanistyczny brat DOOM – Heretic



Fortress of Dr. Radiaki – obok pomysłu

że płynność siada kompletnie podczas gry w kilka osób

Firma: INTERPLAY

Ocena: 95%

THE L FORTRESS OF DR. RADIKI

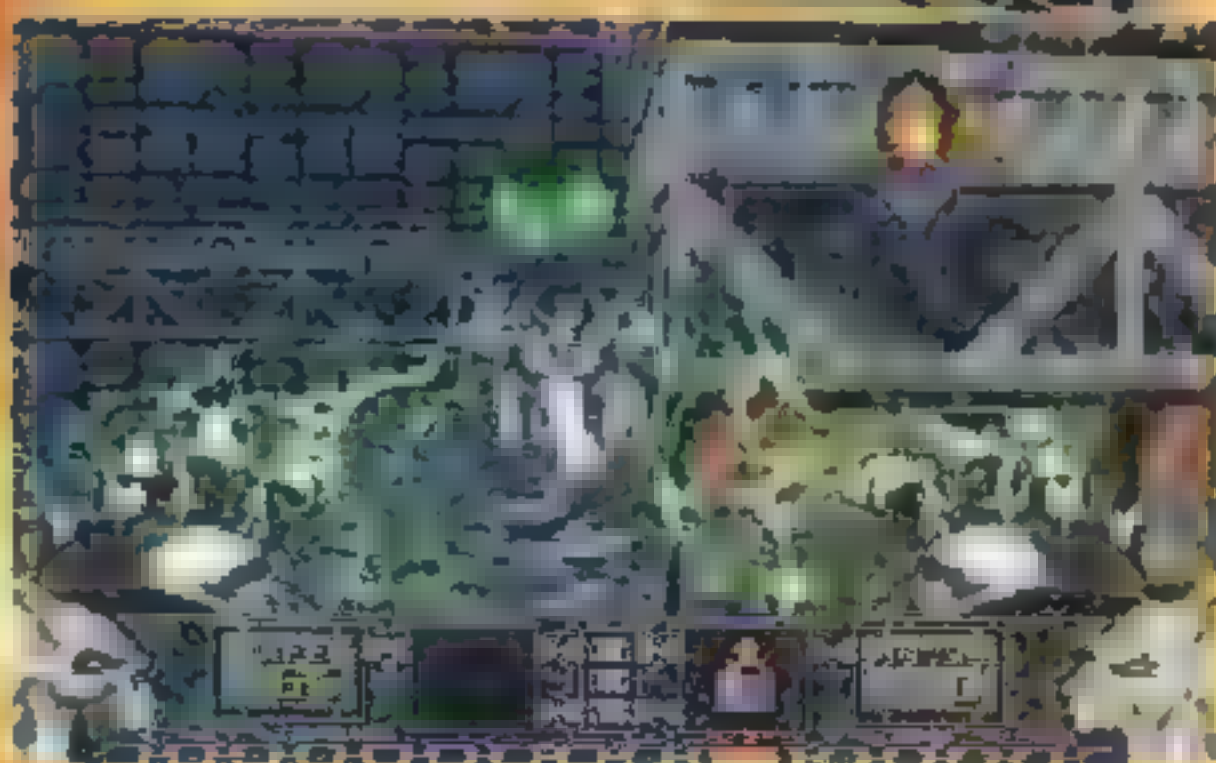
Ten program nie prezentuje się oszłamiająco. Głównym problemem tej gry jest monotoność. Muzyka, która miała



Descent – ta gra może się podobać

stwarzać klimat grozy, po kilkunastu minutach staje się dość męcząca, zaś krótkie, niewyraźne komunikaty nie poprawiają walorów dźwiękowych. Tekstury ścian są dość dopracowane, lecz cóż z tego, gdy korytarze są ciągle takie same. Na ścianach praktycznie nie ma nic, żadnych kwiatków, szafek, stołów. Cała gra to korytarze, kilometry korytarzy, które przecinają się, tworzą zakola, wiją i wszystkie wyglądają dokładnie tak samo. Aby się co chwila nie gubić trzeba dysponować fenomenalną wyobraźnią. Przeciwnicy wyglądają dość znośnie, ale są niekiedy bardzo dzwinni – kubańscy żołnierze, a zaraz po tym odziani w czarne szaty ninja, szczur w nogawce i wielki zielony potwór na horyzoncie. Plusem gry jest jej płynność, ale przy tak ubogim graficznie wystroju wewnątrz nie jest to wielkie osiągnięcie.

W tajniki gry wprowadza głos pana o dziwnej intonacji. Okazuje się, że w roku 1963 o mały włos nie został zniszczony nasz ukończony świat. Szalony doktor Radiaki, który jest postacią wysoce ekscentryczną, postanawia sprawić światu nuklearną zagładę. Siły specjalne nie mogą na to pozwolić i rząd USA wysyła specjalnego agenta, który dostaje się do fortecy zwariowanego naukowca. Oczywiście agent to ty, a twoim celem jest bezkompromisowa i niezwłoczna eliminacja wroga publicznego – doktora Radiaki.





Virtuooso – tematyczna kłapa

Niestety miodność gry nie jest zbyt wielka. Jak już wspomniano, zewsząd w gracza uderza monotonność. Także klimatu nie ma praktycznie żadnego – gra nie wciąga, a nawet po dłuższej chwili potrafi być dość męcząca. Często też trafiają się niemiłe niedociągnięcia – np. bardzo trudno strzelić do kogoś z daleka, gdyż nawet po bardzo krótkim naciśnięciu kursora lufa broni przesuwana się o metry. W efekcie takiego sposobu sterowania postacią większość z pojedynków trzeba

toczyć na dystan-

czy bez dźwięku? Podczas gry pojawiają się liczne wpadki – dziury w ścianach, nie pasujące elementy, postać bohatera znikająca w ścianie, itp. Ge-



neralnie gra, mimo digitalizowanych postaci przeciwników i bohatera, nie prezentuje się zbyt ciekawie. Trzy teatry działań bojowych obfitują w zaskakujące elementy.

Gra jest banalna – kręcisz się i strzelasz. Powiecie, że w DOOM też chodzi się i strzela, ale zapewniam – DOOM jest ciekawszy i bardziej skomplikowany. Gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, których postacie, takie jak pajęczki, czy balwanki mogą zainteresować. Bardzo kiepska mapa i surowy dźwięk na pewno nie podwyższają walorów tego programu. Pewnym urozmaaceniem jest

syf.kować jako coś pomiędzy uproszczonym role-playing (przełączniki w ścianach) a dynamiczną zręcznościówką z trójwymiarową grafiką. Bardzo ciekawie zrealizowano labirynt, a mianowicie zamiast tekstur zastosowano cieniowanie konturów ścian. Dzięki temu gra nie ma dużych wymagań sprzętowych i pracuje niesamowicie szybko nawet na Amidze 500. Zastosowanie prostych środków w połączeniu z fachowym wykonawstwem dało dobry efekt.

Firma: EGO

Ocena: 75%, cena: 18,- zł

DEATH MASK

DEATH MASK jest jedynym komercyjnym produktem zachodnim, który stara się gonić DOOM'owycię. Technicznie i graficznie trudno coś zarzucić: digitalizowane postacie, teksturowane ściany, wybuchające beczki, mapa – wszystko jest. Za tę cenę poczyniono jednak pewnie cięcia w animacji – zrezygnowano z trójwymiarowego przedstawienia świata, co ujawnia się przy próbie obracania się bohatera. Obraz przypomina widok z okna pociągu, gdzie krajobraz po prostu przesuwany się w lewo bądź w prawo. Jedynie ruch do przodu i do tyłu zrealizowany jest normalnie.

DEATH MASK zachowuje jednak klimat tajemniczości, chociaż nie ma mowy o klasycznych DOOM'owych podchodach, bo w świetle korytarza nie można minąć się z przeciwnikiem. Klimat pozwala utrzymać gracza przez więcej niż tylko kilkadziesiąt minut. Atmosferę gry doskonale tworzy muzyka i sampliowane odgłosy. Jest też opcja gry w dwie osoby, toczona na podzielonym ekranie. Zabawa jest wtedy przednia.

DEATH MASK nie toczy się w jednej scenarii, ma ich ponad dziesięć, a różnią się one grafiką i dźwiękiem. Są też do wyboru różne bronie: pistolet, karabin itp. Zdobyć broni jest proporcjonalnie trudne do jej mocy.

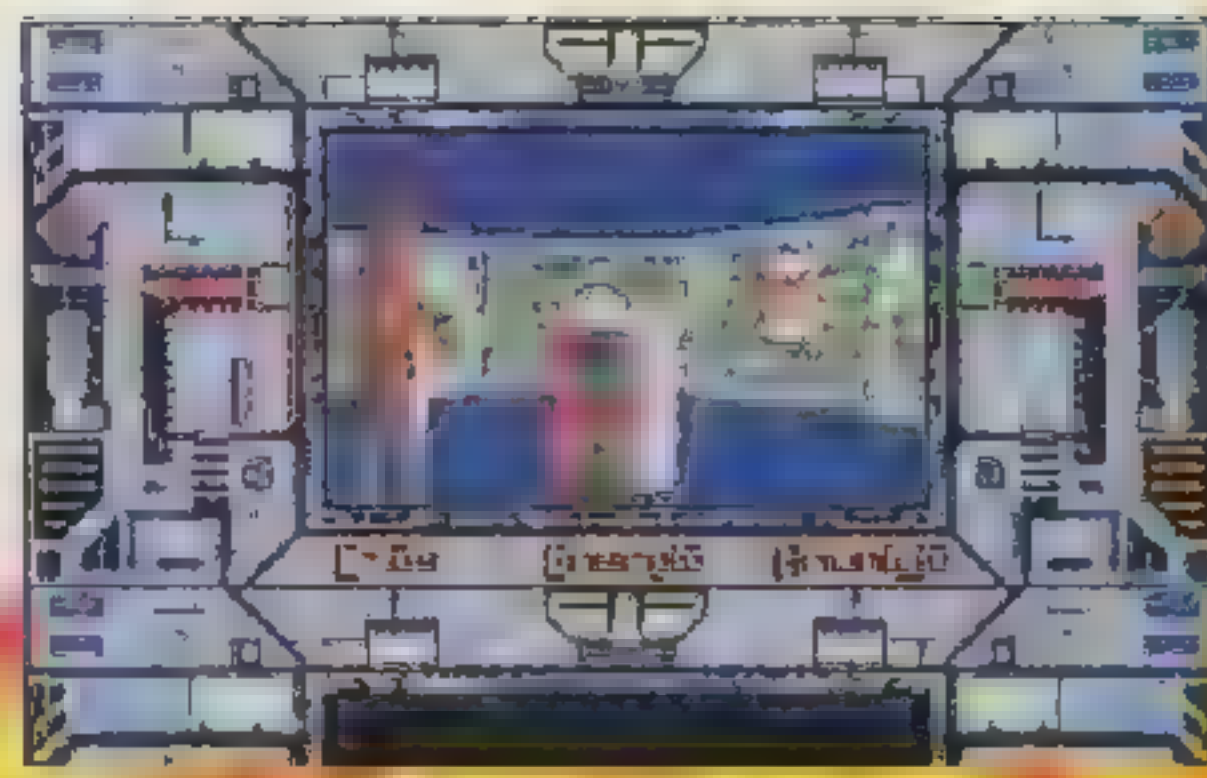
Firma: ALTERNATIVE

Ocena: 70%

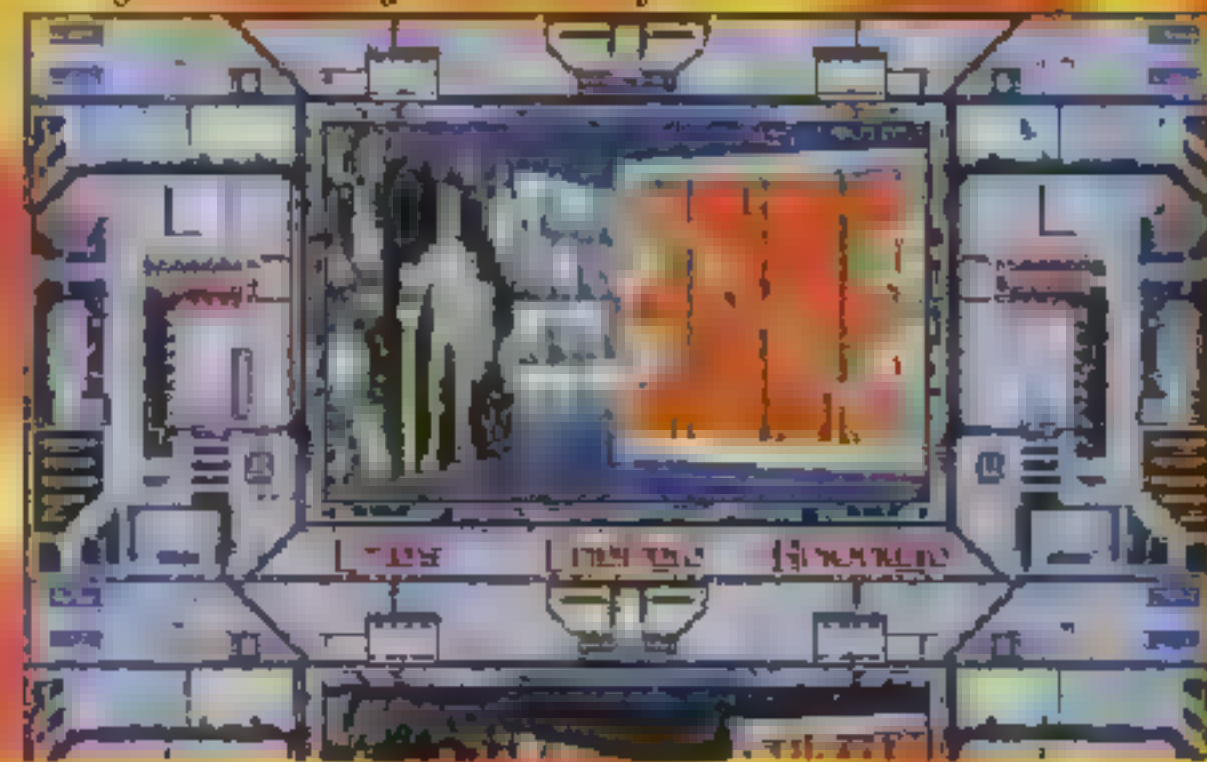
Dystrybutor: OLBERT, cena: Amiga – 69,50 zł; Amiga CD32 – 83,90 zł.

PROJECT BATTLEFIELD

Ta gra nie została jeszcze wydana, ale prace są już tak zaawansowane, że można powiedzieć o niej więcej. PROJECT BATTLEFIELD ma szansę stać się najlepszą grą DOOM'opodobną na Amigę, o ile oczywiście nie wyprzedzi jej któraś z zachodnich firm. W mode-



Project Battlefield wersja beta



lowy sposób zrealizowano algorytmy ruchu przekładane na generowanie trójwymiarowego obrazu, który choć na Amidze 500 wyświetlany jest w niewielkim oknie (na A1200 podobno większym), jest dość szczegółowy i sugestywny.

Nie sposób jeszcze przesądzić o klimacie i nastroju PROJECT BATTLEFIELD, bowiem według informacji wydawcy, wszystko może ulec zmianie. Wersja demonstracyjna miała nie najszybciej dobrane kolory, co widać po zamieszczonych screenach. Tym niemniej zrealizowane są bogato udekorowane ściany, skalowane postacie przeciwników oraz obowiązkowe wybuchające beczki.

Gra pracuje z akceptowalną szybkością na Amidze 500, natomiast dzięki dedykowanym algorytmom chodzi jak burza na Amidze 1200.

Firma: MIRAGE

Ocena: 85%

Planowany termin wydania: kwiecień '95

W przeglądzie na pewno pominęliśmy niejedną grę, która może wam wydać się lepsza lub ważniejsza od opisanych. Na szczęście powstaje ich tak dużo, że do tematu jeszcze nie raz powrócimy.



Death Mask – widok jak z pociągu

sach minimalnych. Zdziwila też efektywność broni – kijem wystarczy przyłożyć dwa razy, by zafundować gościowi nagrobek, zaś z pistoletu trzeba wiodować całutką magazynkę – czyż to nie dziwne?

RADIAKI jest grą średnią. Może zaciekać młodszych lub mniej wybrednych graczy, lecz dla wytrawnych maniaków gatunku jest to produkt nieciekawych. Na taki werdykt ma wpływ przede wszystkim duża prostota gry w sterze graficznej – po prostu nie dopracowano forticy doktora Radiaki tak, jak potrzeba.

Firma: MERIT STUDIOS

Ocena: 40%

Dystrybutor: DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, cena: 160,- zł

VIRTUOSO

Gra mimo swoich dwudziestu kilku megabajtów jest bardzo prosta. Z DOOM raczej nie ma wiele wspólnego. Postać widoczna z tyłu porusza się po alejkach i otwartych przestrzeniach strzelając do różnych, niekiedy bardzo dziwnych osobników. Zaskakuje ubogość obsługiwanych urządzeń – gra poprzestaje na pytaniu: Dźwięk na SOUND BLASTER 2.0,

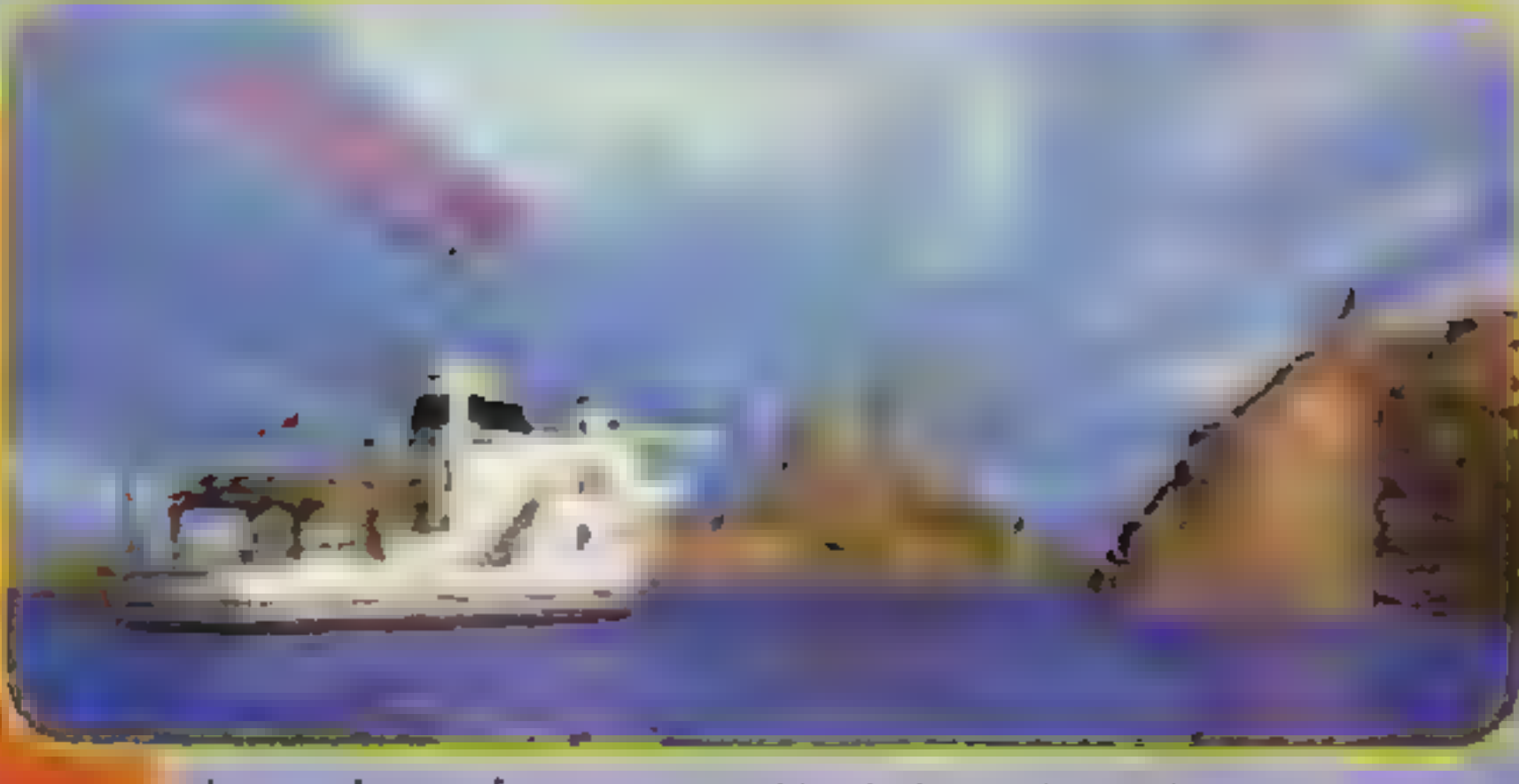
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Rozpoczynając fragment dotyczący Amigowskiej niszy zaDOOM'ienia trzeba jeszcze raz powiedzieć, że w przypadku tego komputera rzecz dopiero się wykluwa. Nie dość, że pierwsze zwiastuny pojawiły się z tak wielkim opóźnieniem, to jeszcze nasi, polscy programiści muszą pokazywać zachodowi, że da się to ugryźć. Poza tym powstające na Amigę wersje mają charakter bardziej WOLFENSTEINA niż DOOM.

Dwie z trzech gier powstały w Polsce! Znana jest nam także gra SUPERDOOM pisana przez koderów z polskiej sceny Amigowej. Na razie jest jeszcze na wczesnym etapie i nie wiadomo kiedy się ukaże.

Jedną z polskich gier jest ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ, stworzona przez programistów z wrocławskiej firmy EGO (autorzy m.in. INFERIOR i ABC CHEMII). Grę można zakla-





(dokończenie z poprzedniego numeru)

Wpadnij jeszcze raz do biblioteki, wypytując o wszystko związane z Legendą. Dowiedzesz się, że znajduje się tu ważna księga, nie zostajesz do niej jednak dopuszczony. Król k powie, że zatłwi ci dostęp do niej, gdy zrobisz to o co już wcześniej prosił – poprawisz jakość tutejszej wody. Wpadnij do tawerny oraz do sklepu, wspomnij o aptece na Wyspie Cytadeli, gdzie można zakupić magię stanowiącą odtrutkę syrop. Musisz przebić się do urzędu sprzedaży biletów na prom, położonego na południe od głównej siedziby FunFrocka. Kupiwszy bilet, popłynij promem na Cytadelę, z flaszką pełną syropu wracaj.

Na Wyspie Pryncypała skieruj kroki do alei Peg Leg. Zajeżdżał tam akurat jeden z gwardzistów, który zostawiwszy na drodze wehikul, poczuł potrzebę udania się w krzaki. Nie odbierając mu szansy wykonania ważnych czynności, odbierz mu wehikul i pędź na nim do wieży ciśnienia. Tam stojąc na samej krawędzi, wlej cały syrop do zbiornika. Powróć do biblioteki, poszukaj królika, który prosił o uzdrowienie miejskiej wody. Zaprowadzi cię on teraz do sekretnej komnaty, gdzie zapoznasz się z zawartością księgi. Księga utrzymuje, że ślady Legendy można odnaleźć na Pustyni Białych Liści.

TU NIE SAHARA!

Musisz zahaczyć o położony w północno-zachodniej części Wyspy Pryncypała wojskowy obóz, gdzie po zgłoszeniu warunków, przemykasz do niewielkiego samochodzika, który dowiezie cię do portu Beloga. Pogadaj z siedzącym na pomoście rybakiem, gdy usłyszysz o astronomie, od razu zabierze cię na pokład swojej łodzi.

Po dopłynięciu wykonaj serię skoków po wystających z wody skałkach, starając się

nie przyjmować na ciało ołowiu wypływającego przez automatyczną wieżyczkę strzelniczą. FunFrock i tutaj zapuścił korzenie, rozlokowując na paskach pustyni swój garnizon. Najpierw stojąc z boku, uziem gościa z karabinem maszynowym, potem drugiego gwardzistę, który posiada klucz do bramy. Siedzący pod drzewem mędrzec skieruje cię do Świątyni Bu. Wskazuje się tam poprzez szyb wentylacyjny. Uważaj na powstałe z katafalków szkielety, gdy w twoim kierunku zacznie się toczyć najeżona kolcami belka, uskocz w bok. Przełącznikami o białych gałkach otworzysz przejścia. Głównym celem jest przetaszczenie znajdującej się w rogu poziomu (NW) figurki na odpowiednie miejsce. Będziesz musiał wozic figurkę ruchomymi podestami, kasując dwa szczególnie przeszkadzające w tym szkielety. Gdy to zrobisz, otworzą się drzwi na poziom drugi.

Przygotuj się na szaleńczy bieg-ucieczkę przed toczącą się belką (da się to zrobić, ale wykonaj tylko dwa skoki). Jeśli spadniesz na dół, połam szkieletora i trzy skaczące kule, po drabinie wrócisz do początku trasy biegu. Na poziomie trzecim uruchamiasz przełączniki rzucając w nie kulą. Wreszcie natrafisz na księgę Bu, a wrócisz teleportem. Pogadaj z mędrcem, powie, byś dalszych śladów szukał w swoim domu na Wyspie Cytadeli.

MIEDZY NAMI PIRATAMI

Po dobiegu na rodzinną wyspę, zawita do domu. Przez spiżarnię wchodzisz do jaskini. Zdobyta wiedza umożliwi odczytanie runów. Wynika z nich wprost, że klucz do przyległej komnaty został niegdyś ukradziony przez pirata LeBorgne, gdy korsarz poiegił, klucz zaginał wraz z nim oraz skarbem. Popytaj wśród portowych zeglarzy – podobno coś więcej o owym piracie mogą wiedzieć na Wyspie Pryncypała.

Ponowny pobyt na tej wyspie rozpocznij od osiągnięcia języka w bibliotece. Dowiesz się o istnieniu wyspy o nazwie Proxi-

ma. Nawiedzeni bibliofili przeczytają ci również żartobliwy fragment opisu, jak poruszać się by odnaleźć skarb.

Trzeba zdobyć jeszcze jedną rzecz. Kieruj się do więzienia, jak się okazuje, na Wyspie Pryncypała władza pudłuje nawet za kichanie. Jak uzyskać kontakt ze skazańcami? Stara kowbojska maksyma powiada, że gdy nie wiesz, w jaki sposób dostać się do silnie strzeżonego budynku, wchodź tam głównym wejściem. Zaatakuj więc przednią straż, po stłumieniu ich żywotności odwiedź umieszczoną w celi po prawej więźnia. Ów wspomni o swoim bracie mieszkającym na Proxima, posiadającym czerwoną kartę identyfikacyjną.

W porcie Beloga zapoznaj się z małym wędrownikiem, który właśnie powrócił z podróży dookoła półkuli północnej. Zgoda na odstąpienie kataramaranu kosztować będzie aż 200 Kashes. Możesz teraz płynąć na Proxima.

W jednej z chatup leżących na nadbrzeżu miasteczka otrzymasz elektroniczną tabliczkę, mogącą otworzyć system zabezpieczeniowy. W pobliżu (W) mieszka wynalazca, Jeremiasz Baldino, pracujący aktualnie nad prototypem fruwającego tornistra. Mistrz do swej konstrukcji potrzebuje element, który nazwyczą można znaleźć w suszarkach. Nabędziesz go od chadzącego ulicami urzędnika. Po doręczeniu brakującej części Jeremiaszowi, ów skrzywi się, że jego konstrukcja jest funta kłaków warta. Zapłaci ci nawet, byś testował jego fruwający tornister, byle tylko z dala od niego.

Obok stoi dom, którego drzwi obwiązane są łańcuchem. Gdy dziwić się, zaczniesz mu się bliżej przyglądać, przybędzie strażnik, którego ucisz. Wewnątrz po rozmowie otrzymasz czerwoną kartę magnetyczną.

Od nadbrzeża masz teraz się skradać, dokładnie w taki sposób, jak powiedział ci wcześniej słon z biblioteki. Zostaniesz rozpoznany przez stworka, da ci czajnik, byś go odstawił do innego typu, ten z kolei odwdzięczy się wręczeniem listy z opisanymi wszystkimi miejscami, gdzie można znaleźć konieczne przedmioty oraz pudełka na nie – sukcesywnie staraj się je zbierać.

MUZEALNE RUPIECIE

Najwyższy czas dokonać skoku na miejscowe muzeum. Na ścianach rozwieszono już listy goncze z twoją podobizną, dlatego normalnym sposobem muzealnych

zbiorów nie obejrysz. Trzeba wejść boczными drzwiami, skorzystawszy z karty magnetycznej. Zjedź na kracie do podziemi, system korytarzy połączony jest z więzieniem. Przedostań się dołem do niego, gdy wyjedziesz na powierzchnię, od razu zajmij się strażnikiem. Przebywający tu słon jest mechanikiem. Czerwony przycisk, jak się dowiedzesz, służy do wyłączenia systemu alarmowego muzeum oraz powoduje ewakuację personelu z budynku. Wciśnij go i podziemia przedostan się do muzeum.

Mimo, że panuje półmrok, musisz używać fruwającego tornistra by nie zostać dostrzeżonym. Przeszukaj kufel z pirackimi kosztownościami, znajdziesz w nim klucz, za którym od pewnego czasu ganiasz. Koncząc zwiedzanie, ściągnij ze ściany czarną flagę. Kieruj swe kroki do rodzinnego domu.

W jaskini kluczem otworzysz drzwi do krypty, gdzie wpadają ci w ręce posiadający magiczne cechy róg oraz medalion Sendell. Ponoć w świecie Twinsun istnieją trzy menhiry, które może odpieczętować jedynie zdobyty właśnie róg.

Na Proxima udaj się samochodem (jeśli brakuje paliwa, w pobliżu jest sklep) do oznaczonego kamienia (N) i wypróbuj siłę rogu. Udaj się też do elipsoidalnego kamienia, czyniąc to samo. Wymieniając pomiędzy nimi zasłyszane hasła, zdobędziesz flet oraz sporo energii.

NA ŻÓLDZIE REBELIANTA

Do kataramarana doczep czarną flagę, tak wyposażony możesz bez przeszkód płynąć na Wyspę Rebeliantów. Nagle trafiasz w sam środek linii ognia, unikaj ostrzału, wskocz do okopów, od dowodzącego otrzymasz zgodę na wypożyczenie powozu. W tym obozie rebelianci najwidoczniej się nudzą, marnotrawiąc amunicję na strzelanie do atrap. Dowódca wspomni o uwięzionym przez FunFrocka pułkowniku Kropmanie, zasugeruje, byś objął dowództwo nad rajdem, którego metą ma się stać twierdza, w której przetrzymywany jest więzień. Wróć do poprzedniego obozu, przy hangarze czeka już krótko zdeterminowana ekipa bojowników.

Komando poruszając się zamaskowaną antybią ląduje na mroźnych brzegach Himalajów. Kierunek jest tylko jeden, nieodwołalny: naprzód! Poruszając się wraz z obstawą, staraj się niszczyć każdą zdradającą oznakę życia rzecz, gdy rebeliant poległ, na jego miejscu powinien stawić się następny. Przy czolgu zaczekaj moment, zasiadasz wspólnie z kompanem za sterami.

I dajesz gaz do dechy. Twierdza okaże się zbudowaną z tekstury zabawką w obliczu kontaktu z pancerzem czołgu. Wewnątrz odśledź i otwórz celę Kropmana, zaraz po tym wskazując w szczelinę na końcu korytarza.

HIMALAJE

Zrobiło się na tyle zimno, że na moment straciłeś orientację, po jej odzyskaniu stoisz na śnieżnym stoku. Podnieś deskę i zjedź slalomem na dół. Jeśli chcesz, możesz korzystając z wyciągu wjechać ponownie na szczyt i powtórzyć wyczyn. Potem idź dalej (E), oswobodź pechowców ze szponów zmutowanej odmiany modliszek.

Trafisz do położonej w sercu śniegów wioski. Zostaniesz poproszony przez wodza nomadów o zniszczenie fabryki mutantów, którą w pobliżu założył ktoś – oczywiście szarlatan FunFrock. Zostanie otworzone w śniegu przejście, dotrzesz nim do portu.

Zlikwiduj czerwonego Kona, jego kluczem otworzysz fabryczną bramę. Oswobodź małego trefnisia, dowiesz się od niego, że niebieską kartę identyfikacyjną można zdobyć na Pustyni Białych Liści. Wagonikiem przejedziesz do



drugiego oddziału fabryki. Spokojnie rozwałę wypoczywające na drucianych leżakach mutanty, dokonaj również dezintegracji znajdujących się już w stadium przedwykluciwym jaj. Gdy będzie już po wszystkim, wróć znajdującym się tu samochodem do wioski.

Nomadzi w podzięce otworzą przejście przy rozrośniętej marchewce. Lecz na razie wróć do portu i po wąskim występie skalnym przedostani się dalej (SW). Tą drogą wrócisz do katamarana. Udać się na pustynię, przy odcisniętym w skale znaku używając rogu. Od spacerującego po labiryncie trefnisia otrzymasz niebieską kartę. Wracaj do wioski nomadów, skorzystaj z przejścia pod marchewką. Nieopodal (W) stojak wół kolejny fort FunFrocka.

Otworzywszy drzwi kartą, rozpraw się ze ślamazarną załogą fortu, zejź do drabinie nad morze. Marszruta ścieżką (W) doprowadza cię do kanionu. To terytorium dawnego jeziora Czystej Wody. Zagraj na flecie, co napęlni puste koryto, potem zaczerpnij fiaskę

hallu klubu rozrywkowego. Dwójka wykiadajców zacznie się stawiać, trzeba nieco ostudzić ich zapał. Po wykonaniu k.o. pierwszemu, drugi da nogę. Wewnątrz lokalu, na parkiecie panuje bezwład, bo nie ma na czym grać. Wręcz liderowi kapeli gitarę, gdy pogadasz teraz z barmanem, zostaniesz wpuszczony do sieci kanałów pod klubem.

Korzystając z fruwającego tornistra, przeleć ponad wodą, uważając na nurzące się tu w ściekach ścierwa. Wychodząc na powierzchnię ziemi, dochodzisz do skarpy, na której siedzi najprawdziwszy dinozaur. Na jego grzbiecie przebywasz drogę do Fortecy.

Pogadaj z królikiem. Tworząc jednoosobowy zespół gęsto ostrzeliwujesz strażę oraz czolg pi nujący Fortecy, do momentu aż przestaną się ruszać. Wtedy nadbiegnie królik i wywierci w ziemi dziurę, do której wskocz.

Bestie tnij maczetą, przetącz dźwignię. Klucz do wyjścia leży na podwyższeniu. Teraz trzeba przebyć dno wysuszonego basenu, od-



RELENTLESS

TWINSEN'S ADVENTURE

(CZ. 2)



całkiem świeżej wody.

Wróć do ślizgacza i popłynij na wyspę Brundle, FunFrock zlokalizował na tej ziemi swoje centrum teleportacyjne. Sabotaż wchodzi w grę. Wartownikowi okaż lewą kartę identyfikacyjną, w pojawiający się w litym murze znak zadmij z rogu, wskocz do wnętrza. Zdobyta na Proximie elektroniczna tabliczka umożliwi otwarcie zamka do komnaty z masą Meca-Pingwinów. Korzystając także z nich, przebij się do drzwi klucz siedź w beczce. W następnej sali przeprowadź demo kę, niszcząc komputer, całą załogę oraz podstawki teleportów, co zabije funkcjonowanie centrum

DEMONTAŻ DOBYTKU DOKTORKA

Wybierz się jeszcze raz na pustynię, liet dostarcz mędrcom, którego melodia spowoduje wzrost kwiatów wśród pasków. W za-

biokowując drogę ciosami maczety. Dalej stajesz u progów ceii, odważnie wkraczasz do środka, lecz zamiast prawdziwej Zoe, natrafiasz na perfekcyjnie wykonany egzemplarz Klona, podstawionego tu podstępnie przez FunFrocka. Wszyscy obecni patrząc na ciebie, kiwają z poli-

SPOTKANIE SENDELL

Ze wspianalej, niezdobytej, warownej Fortecy pozostał chwilowo tylko gruz. Dalsza droga zaprowadzi cię na bucowę (N), gdzie rzucić na głębię robotnika. Przemierzając teren prac naziemnych (N), spotkasz zielonego słonia, który da ci klucz do buldożera z prośbą o odstawienie grata na swoje miejsce. Prowadzenie tego potwora tak ci się spodo-



Twinsen: Hello! I'm not a clone, it's me, real Zoe.

towniem głowami – z czym do gości? Zaś sam FunFrock zrywa boki ze śmiechu mając cię ponownie w garści.

Nie jest to bynajmniej fatamorgana, znowu gnijesz w celi. Rutyna – zabicie strażników, wyjęcie z szafy wszystkich bambelii. To miejsce służyło chyba jako re-

produktoria Klonów. Użyj rogu przy znaku na ścianie, wstąp do środka. Z runów dowiadujesz się, że studnia Sendell umieszczona jest na szczycie Wyspy Poarnej. Dobądź fiaskę z Czystą Wodą i rozczłap ją na cokole. Ucieczka przed eksplozją to konieczność

ba, że wjeżdżesz do całkowicie zakazanego dla turystów rewiru. Skasuj somnambulcznego robotnika, biegnij w przód tuż za ciężarówką. Na końcu szlaku zdobędziesz klucz, którym otworzysz pobliską kratę (E). Poplecznicy FunFrocka stawiają tu swemu mentorowi solidną wieżę. Zachowując się dyskretnie, wdrap się po mało widocznych drabinkach na szczyt konstrukcji, docierasz do tarasu, gdzie rozegra się tradycyjne finałowe starcie.

Po wzajemnej prezentacji i pakiecie niegroźnych kwiatów przekleństw, kończą się dobrodziejstwa etykiety a zaczyna twarde życie. Wykorzystując maczetę musisz w trakcie owej korridy spowodować, by FunFrock zleciał na dół. W pieczęć zadmij z rogu, potem razem z uwolnioną Zoe wskakujesz do tunelu. Zjeżdżasz na kracie jeszcze poziom niżej. A tam niestety – FunFrock doznał samoistnej reinkarnacji i stawit się na pojedynek, prosząc najwyraźniej o repetę. Mając już dość tych farmazonów, musisz zrobić z gościa mokrą plamę, by wreszcie spasował. Trzymając się grzecznie z Zoe za rękę, wkraczasz przed oblicze bóstwa. Gdy spotkasz Sendell, nastąpi Jasność i cały świat Twinsun stanie się kolorowy a jego mieszkańcy szczęśliwi. Ale dopiero po odbyciu całej serii przyjęć i uczestnictwie w kilku nudnych koncertach będziecie mogli wraz z Zoe zamknąć się wreszcie w pokoju.

Miecz

Dystrybutor: IPS Computer Group

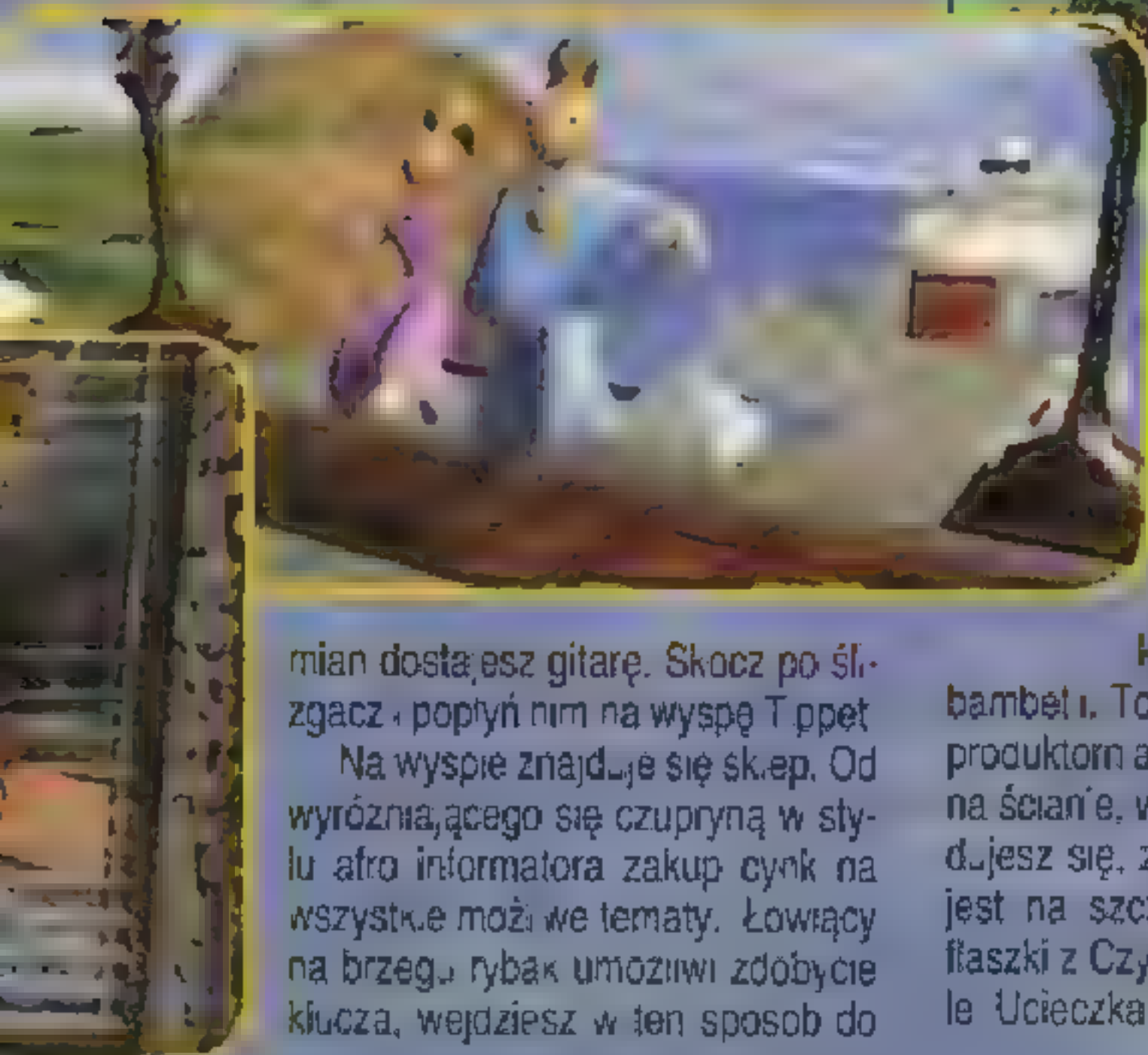
ADELINE'94

PC: SVGA, SB, CD-ROM

PRZYGODOWA

100% 90% 100% 103,70

Cena w tym zawiera VAT



mian dostajesz gitarę. Skocz po ślizgacz, popłynij nim na wyspę Tpet.

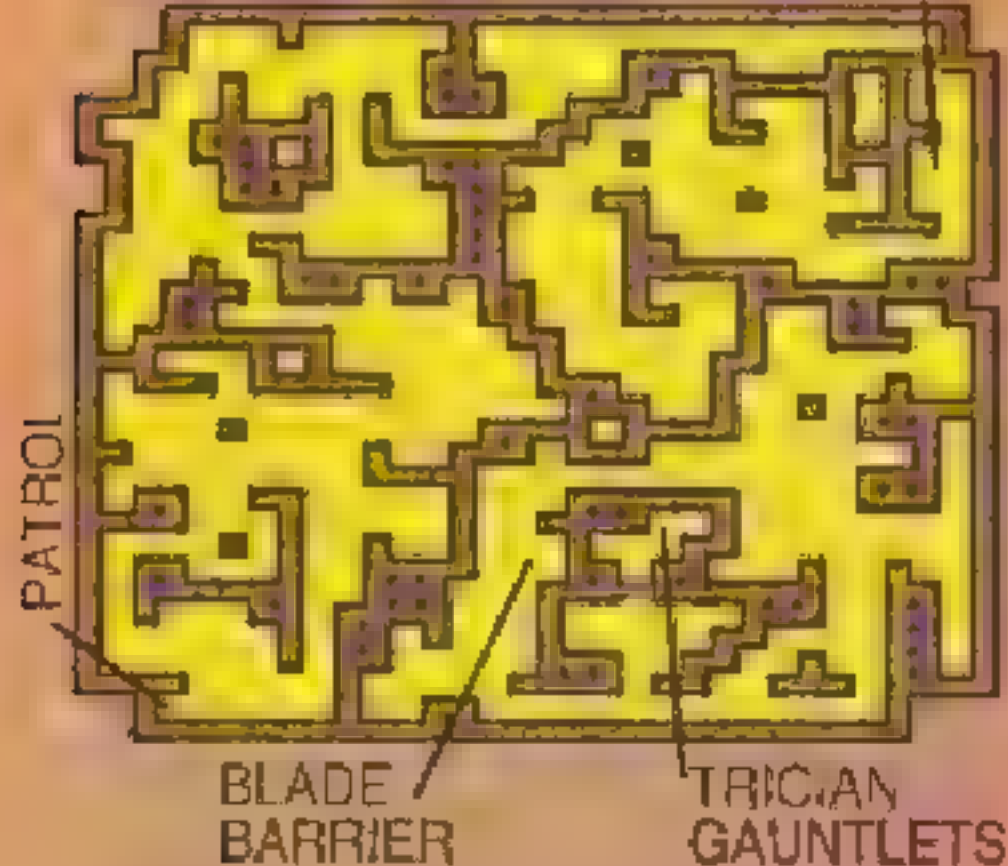
Na wyspie znajduje się sklep. Od wyróżniającego się czupryną w stylu afro informatora zakup cynk na wszystkie możliwe tematy. Łowjący na brzegu rybak umożliwi zdobycie klucza, wejdiesz w ten sposób do



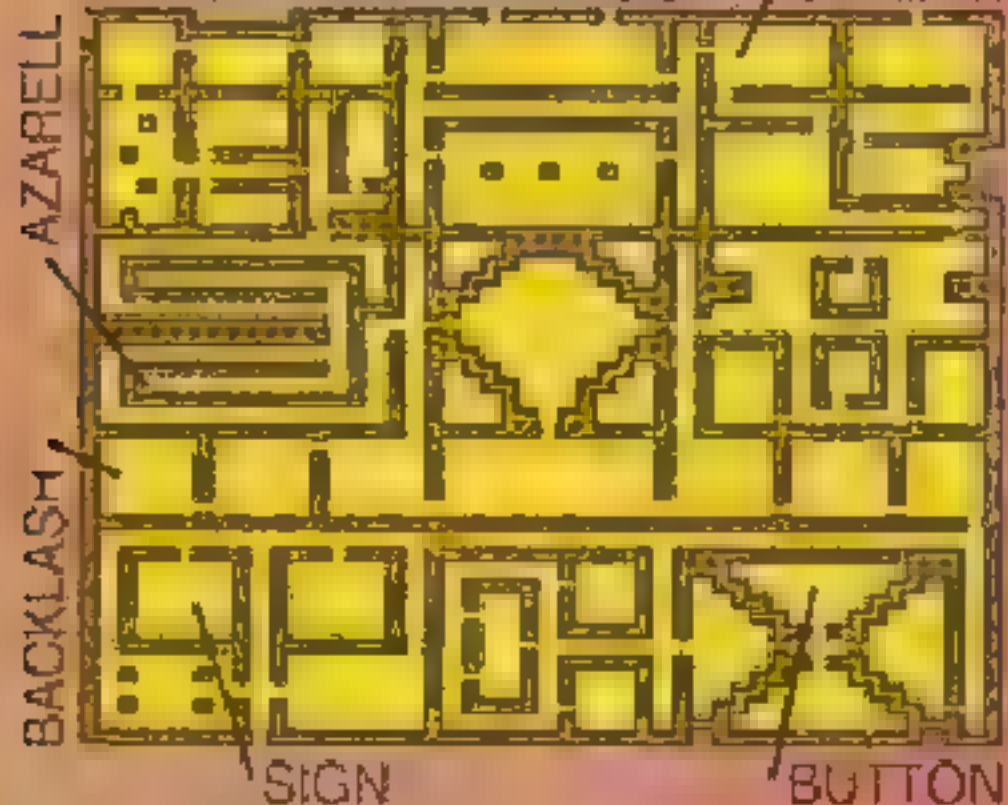


Tlumuth po swoim ostatnim wy-czynie siedział w karczmie i pił wi-no. Za ubicie smoka miał obiecaną sowitą zapłatę, a zleceniodawca mimo że nie zwykł grzeszyć prze-sadną hojnością, zawsze dotrzymy-wał danego słowa. Biesiada więc trwała i nikt nie słyszał, jak w jej trakcie na zewnątrz armia czarnych elfów dokonywała ataku, który w mig przekształcił się w rzeź. Gdy wpadł pachotek z wieściami, Tlu-muth odrzucił niedopitą czarę i ryk-nął na swego kompana Askira, któ-ry akurat zabawiał się w kącie sali z dwoma dziewczkami. Na dworze za-stała ich cicha i ciemna noc, miasto było jednak tylko pozornie puste, bo już po chwili wyciągnięty pałasz Askira zahaczył o całkowicie obcą materię. Wokół roilo się od agreso-rów, po ścięciu kilku pierwszych głów atmosfera trochę się oczyści-ła, sytuacja nadal jednak nie wyglą-dała pewnie.

Mantle Cavern



Dwarven Mines



VILLAGE

– Najeźdźcy podpalili spichlerz, musisz go ugasić przy pomocy wiader stojących przed tawerną. Zasoby wody możesz uzupełnić w studni, która stoi na północny zachód względem spichlerza. Po ciemku będzie trudno do niej trafić, więc idź uważnie lub rzuć czar LIGHT.

– Po zdlawieniu ognia zgłoś się do kapitana straży. Jeśli zechcesz, to Baldassar przyłączy się do drużyny.

– Przed opuszczeniem osady KONIECZNIE udaj się do gospodarza tawerny, żeby odebrać w nagrodę helm. Będzie on niezbędny w dal-szym toku gry.

WOODS

– Trop wiedzie w kierunku południowym, tam natkniesz się na ran-nego Drow'a. Daruj mu życie, a otrzymasz garść informacji.

– Odwiedź chatę Vermuleana. Jej właściciel opanował mistrzowsko magię klejnotów. Wrócisz tu później by zaczarować znalezione kamie-nie. Ochronią cię wtedy przed śmier-cionośnym promieniowaniem, bez nich właściwie możesz zapomnieć o penetrowaniu podziemi.

– Lasy roją się od wygłodniałych Gnolli, szybko załatw swoje sprawy i ulotnij się zanim osaczy cię całe ich stado.

ICEWIND DALE PLAINES

– Właz do schronienia Drizzta znajduje się na północnym zachodzie.

– Cztery klejnoty można znaleźć w legowisku Verbeega, na zachod-

Icewind Dale Plains

niej ścianie skał. Niektóre korytarze jaskini są albo zatarasowane albo trudno dostępne. W obu przypadkach przejście umożliwi POTION OF JUMP, wystarczy wykorzystać nowo nabytą umiejętność.

– Po ponownej wizycie u Vermuleana dalsza droga prowadzi na po-ludnie. W wąskim gardle skalnym natkniesz się na Drizzta. Wciel go do drużyny, bo to silny wojownik, a jako Drow ma przydatne umiejęt-ności, np. lewitację. Ma także wier-nego przyjaciela, Guenhwyvara – czarną panterę, którą przywołuje z innego wymiaru przy pomocy zie-lonej figurki.

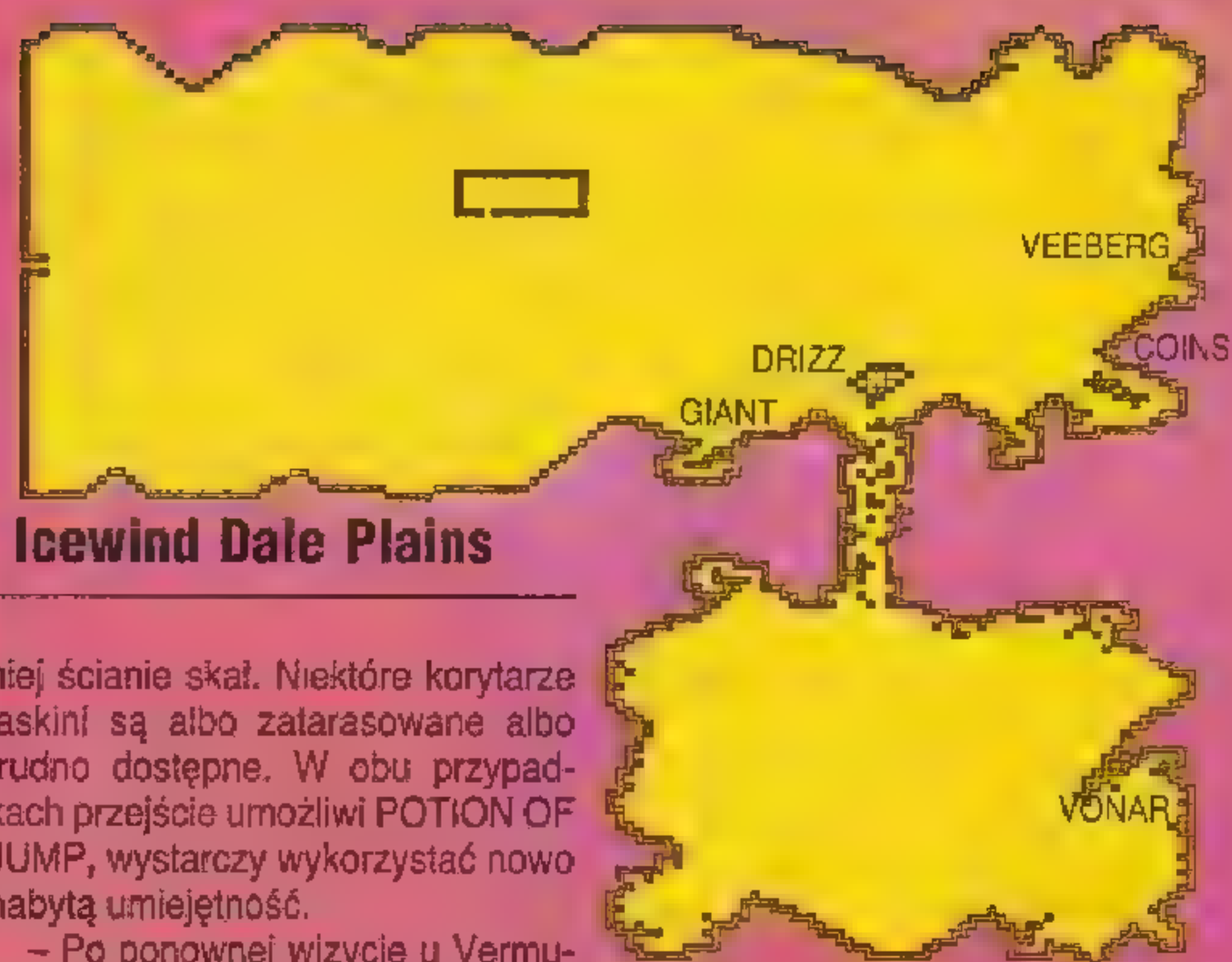
– W razie potrzeby możesz zwer-bować człeka, Vonara, szukaj go nieopodal wejścia do podziemi.

DESCENT INTO UNDERDARK

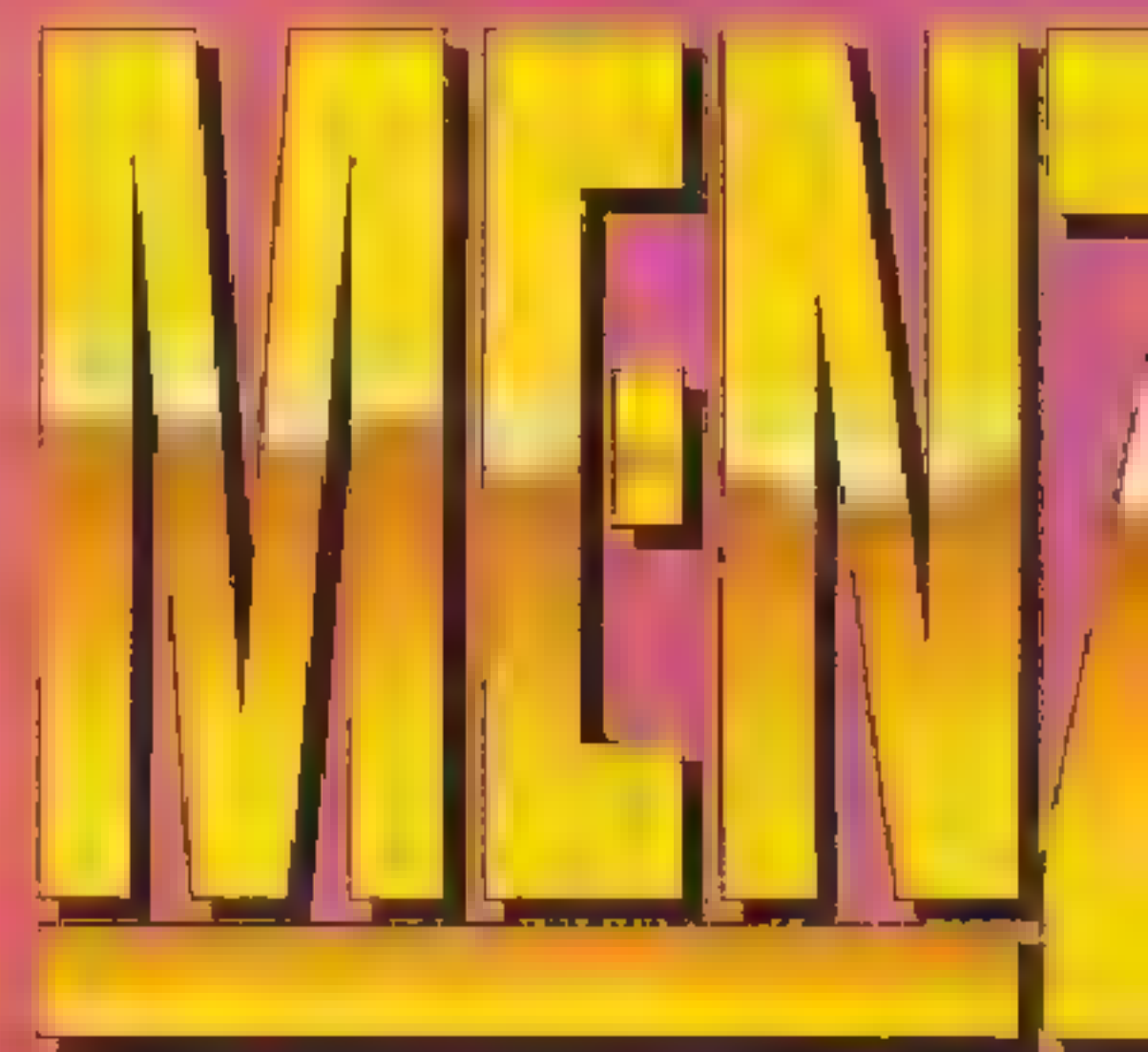
– Każdy członek drużyny musi pod ziemią posiadać w swoim in-wentarzu GEM OF INFRAVISION, by nie doznawać skutków promie-niowania.

– Grasujące tu Osquipy zabija się kilkoma muśnięciami klingi, trudniej jest z nietoperzowatymi Cloaker Lords, które są dość odporne, lecz czary maga je usidlą. Na tym pozi-omie znajduje się silny w łapach Ma-nahath, po rozmowie podaruje SCRAP OF MAP, zechce też przyłą-czyć się do drużyny, najlepiej w za-mian za Vonara. W zachodnim krań-cu poziomu trzeba wykonać skok.

– Na poziomie 2 znajdziesz PO-TION OF PASSWEB, wypiszący go możliwe stanie się przebycie zagra-dzającej drogę pajęczyny. Droga prowadzi ponownie przez poziom pierwszy, po jednej z walk zdobę-



dziesz SCROLL OF TRUE SEEING, może on potem pomóc w nie widze-



niu iluzorycznych ścian.

UNDERGROUND LAKE

– Po wejściu drużyna od razu na-tyka się na ośmiornicowatego bydlaka Aboleth, po zmasakrowaniu go skacząc po kamieniach podąża da-lej, wracając drugim zejściem do nieodostępnego wcześniej rewiru na poprzednim poziomie. Stąd prosta droga do Kopalni Krasnoludów.

DWARVEN MINES

– Przelącznikami są wiszące łań-cuchy i kule umieszczone w pęknię-ciach ścian. Ścianę z wyrysowanymi runami można przeczytać przy uży-ciu czaru COMPREHEND LANGU-AGES. Siekając na kawałki zaczepi-łiwe Derro Dwarves, zmierzaj w kierunku północnym.

– Kopalnie zamieszkują wredne Hook Horror, spotkasz tu także łucz-niczkę Azarell (fighter), która może przyłączyć się do drużyny. Ważnym artefaktem, który trzeba tu znaleźć jest WHITE CANDLE (NE), warto też zabrać SHIELD OF LIGHTING PROTECTION oraz CLOAK OF PROTECTION.

TEMPLE OF DUMATHDIN

– Drzwi otwierają prostokątne przyciski w ścianach. W komnacie (NE) znajdziesz SILVER MOON KEY, podsłuchasz też przez ścianę rozmowę. W bibliotece wpadną ci w ręce dwie książki (DWARVEN BOOKS), zabity krasnolud ma przy sobie SILVER STAR KEY, otworzy on wyj-scie z tego poziomu (NW).

– HOLY SYMBOL OF DUMATHOIN skryty jest za iluzoryczną ścianą w północnowschodnim rogu poziomu. Musisz go odnaleźć inaczej, nie przejdziesz przez magiczne drzwi na następnym poziomie.

– Na poziomie 2 uważaj, na zaburzenia kierunków, można je omijać ostrożnie idąc tyłem, lepiej jednak podążać środkowym korytarzem na południe. By spenetrować dwie położone na zachodzie i wschodzie komnaty trzeba w odpowiednich momentach powcisnąć odpowiadające im przyciski, by zlikwidować zaburzenia kierunków. Wpadnie ci w ręce YELLOW CANDLE, w pobliżu centrum można osiąść GAUNTLETS OF GIANT STRENGTH oraz (S) mocną zbroję (BANDED MAIL). Znajdź CIRCLE KEY (S) otworzysz drzwi w ścianie (NE), na

gruzyne, stając się kolejnym więźniem mrocznych sił.

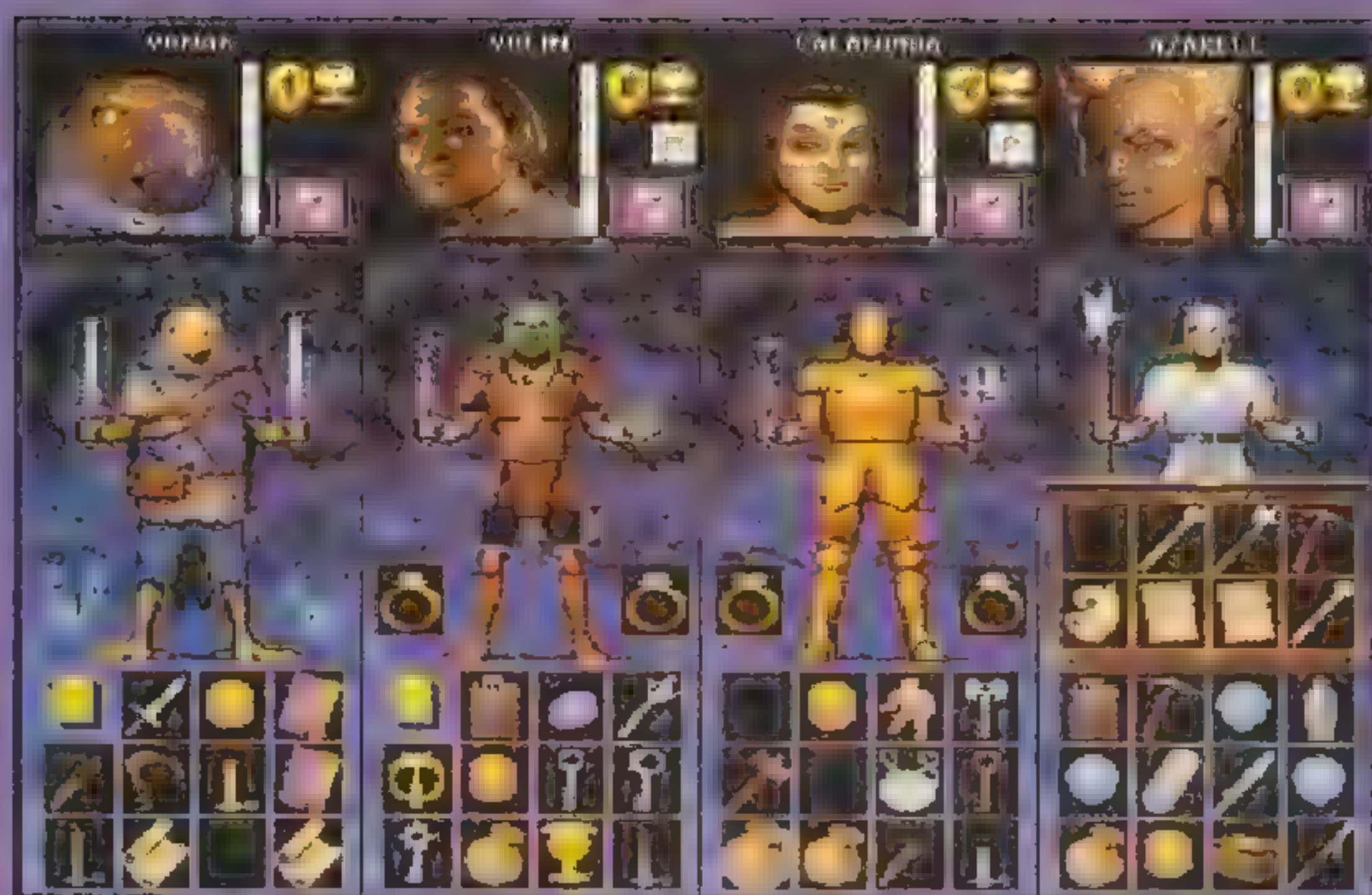
CAVERN OF THE GALEB DUHR

– Wegetuj tu wyjątkowo wredne czerwone pajęki Uropygus. Zabijaj je starając się trzymać na odległość, bo mogą używać jadu.

– Porozmawiaj z wmurowanym w ścianę rycerzem, wypytawszy go dokładnie zgadzasz się dostarczyć mu zagubiony naszyjnik (NECKLACE) – dostępne stanie się przejście (N). W jaskini można też znaleźć wygodny kufer na przedmioty, zguba rycerza spoczywa w północno-zachodnim kracu. Po zwroceniu jej właścicielowi, idź naprzód otwartym przejściem, zabierz BLUE GEM.

CAVERN OF THE DRIDERS

– Nie czas na współczucie wessa-



uważaj na mijane w trakcie rejsu stwory, płyn cały czas na wschód. Dobijesz do wystających z wody

Goiveusa, od niego dowiesz się jak uzyskać insignia rodu D'Ourden. Będzie się to wiązało z cwierni wyprawami do Martie Caverns. Naszyjnik dla Jarlaxa skryty jest za iluzoryczną ścianą blisko centrum drugiej groty. Następnie pójdziesz do groty pierwszej, złupić patrol Drow'ów za iluzoryczną ścianą znajdziesz TRICIN'S GAUNTLETS.

HOUSE D'OURDEN

Do siedziby najpotężniejszego rodu w Menzoberranzan wejdziesz przez obszar dla pospólstwa. Dostęp do wyższych poziomów uzyskasz ewentualnie przy zamkniętych drzwiach na skrajnie zachodniej ścianie. Jeden z kluczy na tym poziomie schowany jest za iluzoryczną ścianą w północno-zachodnim rogu.

– Pomimo że Drizzt i więźniowie znajdują się na poziomie pierwszym, będziesz musiał odwiedzić poziom drugi by uzyskać HELM OF SPIDERS. Gdy znówie orchniowo z twoich rąk opuka, wschodnią ścianę.

Matron Malice szykuje się do złożenia ofiary z Drizzta. Najpierw zmierzysz się z Verna D'Ourden, dopiero później z samą szefową. W samej końcówce będzie bardzo gorąco, aż trudno będzie się poruszać wśród mrowa wrogów. Ignoruj wszystko i wal nie wlezie w Matron Malice. Jak już trupy ostygną, uwolniony Drizzt zaprowadzi cię do więźniów.

Micz & User Jama

ZOBERRANZAN

koncu wąskiego korytarza znajduje się róg.

– Drzwi (SW) otworzysz wciskając przycisk ukryty w pobliskim wizerunku młota. Wewnątrz znajduje się posąg krasnoluda trzymającego kielich (CHALICE). Zdeńce w róg sprawi, że go posiadasz. Wychodząc z tego poziomu (SE) drużyna musi posadzić kielich i naszyjnik.

Na poziomie 3 zamknięte drzwi otwieraj znalezionym SILVER AXE KEY i CIRCLE KEY. W położonej nieco na północ od centrum komnacie kłofem wyrąb wtopiony w wiszące na ścianie maowdło diament (DIAMOND). Kiedy już dojdiesz do fontanny ofiaruj jej, drogo-cenny kamień. Duch herszta klanu Czarnego Topora podaruje ci nowy oręż. Po wyjściu (SE), Drizzt opuści

nym przez zakotwiczone na stropie macki nieszczęśnikom. Wdrążając pajęczyny kasę używając przycisków w ścianach. Koniecznie przywłaszcz sobie kolejny BLUE GEM. Natkniesz się na przypominające zółwe Rust Monsters, oraz kilku pełzających przyemniczków. Korzystając z teleportów, przedostajesz się do wyjścia.

– Na poziomie 2 napotkasz ponownie Vonara, bądź przygotowany na ujrzenie krzyżówek centaury z pajakiem. Znajdziesz tu BLACK CANDLE. Rozmawiaj z uwięzionym Driderem, podaruj ci zwój (SPIDER SHAPE SCROLL, umożliwiający przebycie gigantycznej rozpadliny. Zdeń drugą jamą na poziomie pierwszy, tam przy gęstej pajęczynie skorzystaj z otrzymanego daru. Drużyna przeistoczywszy się w pajaka, po cienkiej nici przebrnie dalej, wyjście z tej sekcji znajduje się na wschodzie.

UNDERGROUND RIVER

– Naprzeciw stoi przewoźnik opatulony czerwonym płaszczem, którym maskuje niezbyt miły dla oka widok nagich kości. Zaofertuj mu dwa klejnoty a zgodzi się wypożyczyć łódź. Podtóż, jest szaleńcza,

kamieni, tą drogą dotrzesz do wyscia.

MENZOBERRANZAN

– Wzjętę w mieście rozpocznij na bazarze. Odszukaj kram Ssar Tarel. Posiada ona potrzebne ci informacje, ale najpierw musisz uwolnić jej ukochanego, spotkanego wcześniej dridera. Odpowiedni czar może udostępnić mag. Jalynefin, wprzód jednak odwiedź stoisko Gaenthasa. W zamian za hełm otrzymasz MUSIC BOX i świece.

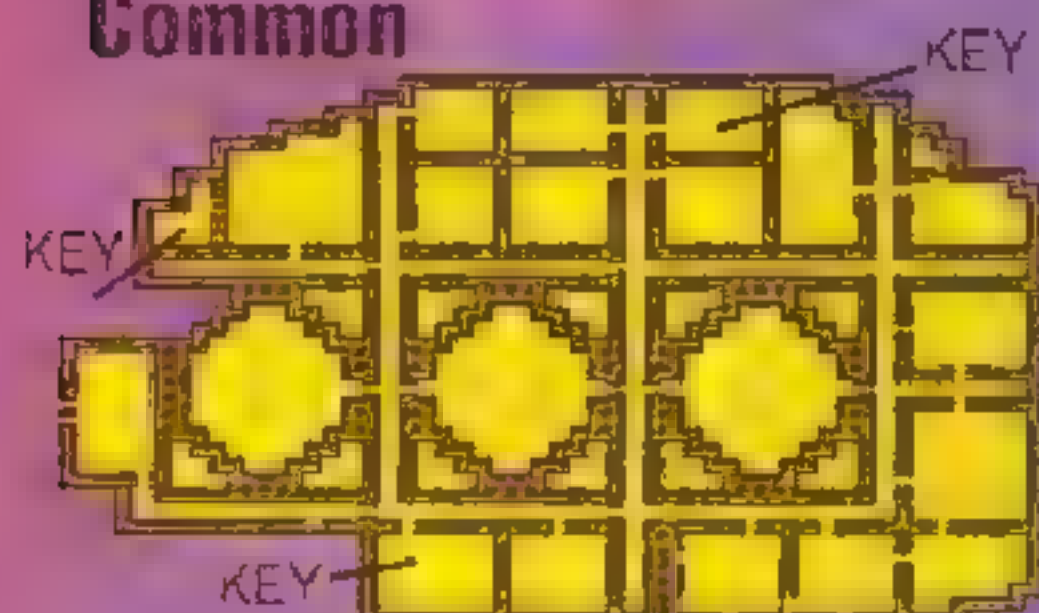
Udaj się do Tower Sorcerer Jalynefin w zamian za pozytywkę wręczy ci pergamin DRIDERS WISH. Gdy już uwolnisz Manzafeina wróć do bazaru. Ssar Tarel skieruje cię do nadwornego maga House Fey Branche. Grumszanara zamieni całą drużynę w Drow'ów.

– Ssar Tarel pomoże ci jeszcze raz, umożliwi ci kontakt z Vermuleanem. Otrzymasz kamień, który później połączysz z hełmem.

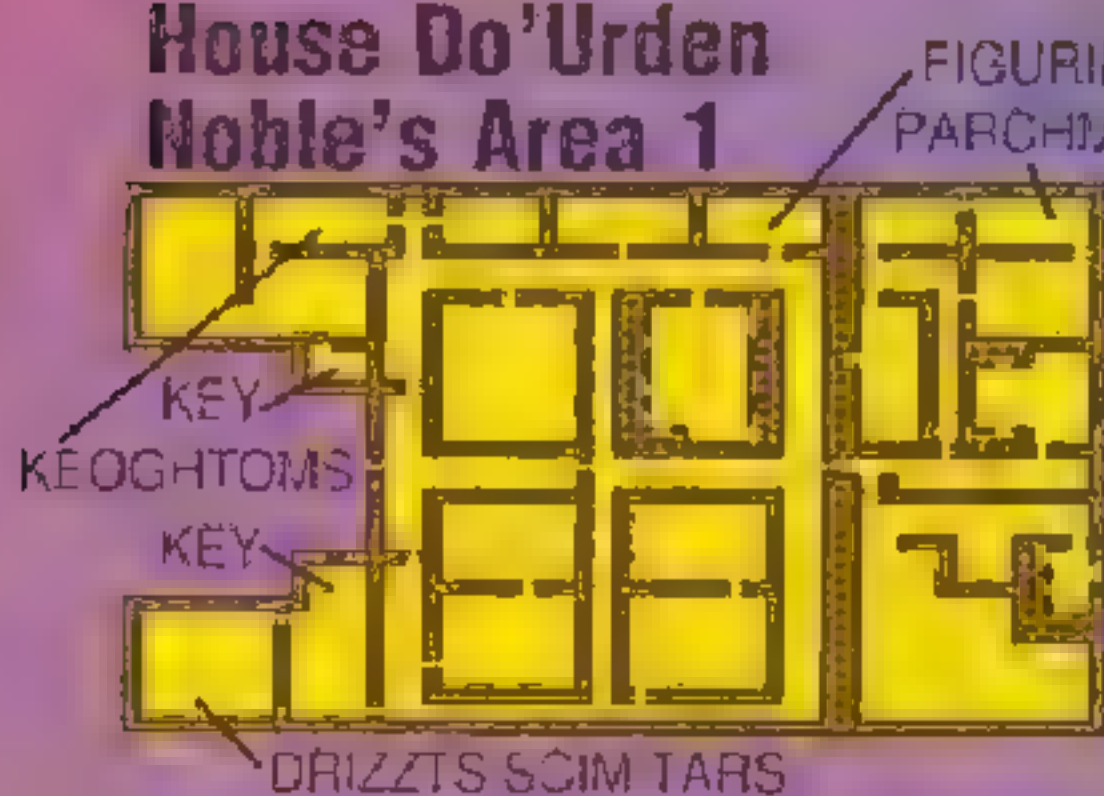
– W tawernie Carpathana znajdziesz Rżenę D'Ourden. Użyj dwa razy hasła SANCTUARY, a udostępni ci hasło do bram fortecy swojego klanu oraz mapę poziomu dla szlachty.

– Najslawniejszy złodziej w Menzoberranzan kręduje w tawernie

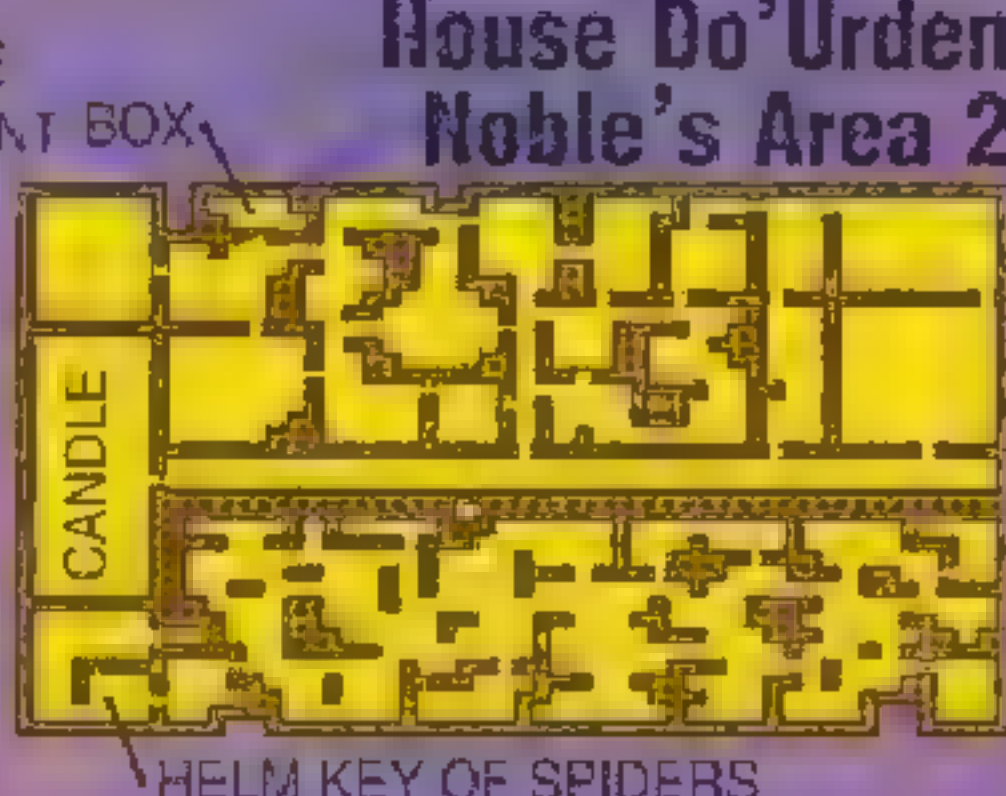
House Do'Urden Common



House Do'Urden Noble's Area 1



House Do'Urden Noble's Area 2



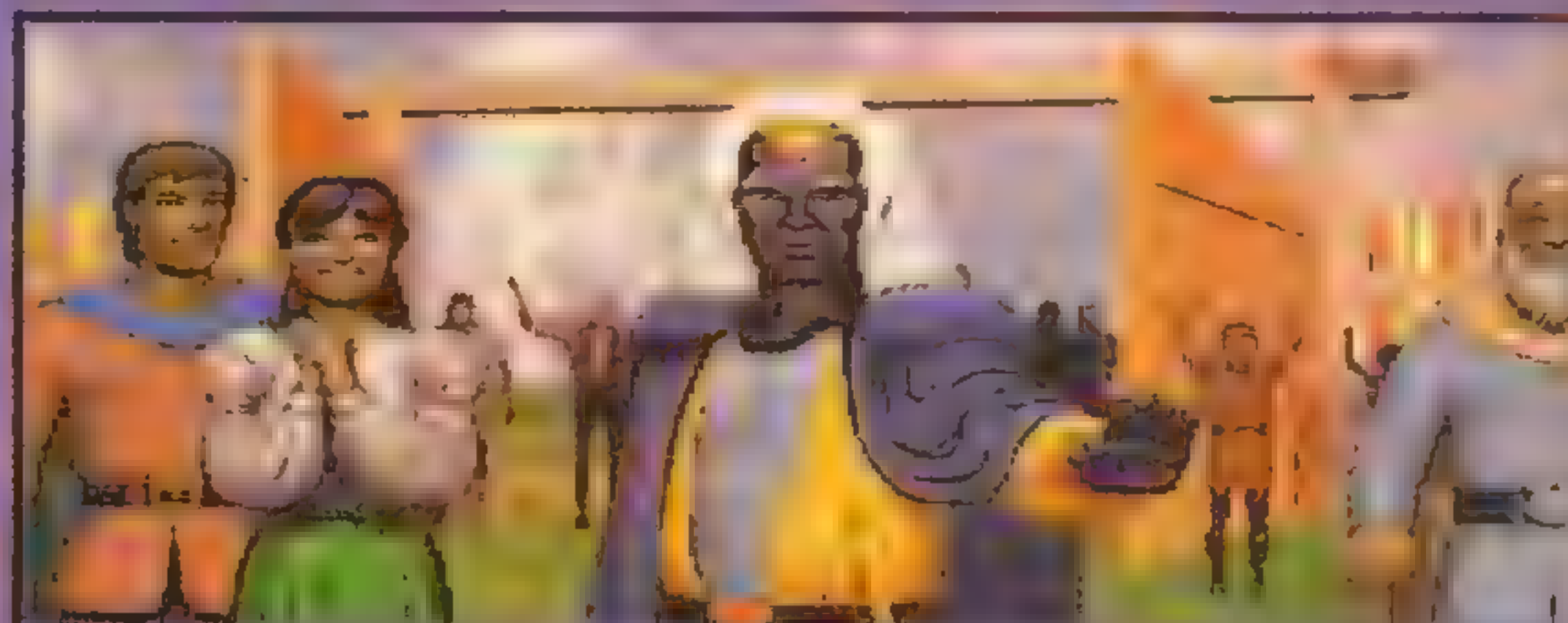
SSI'94

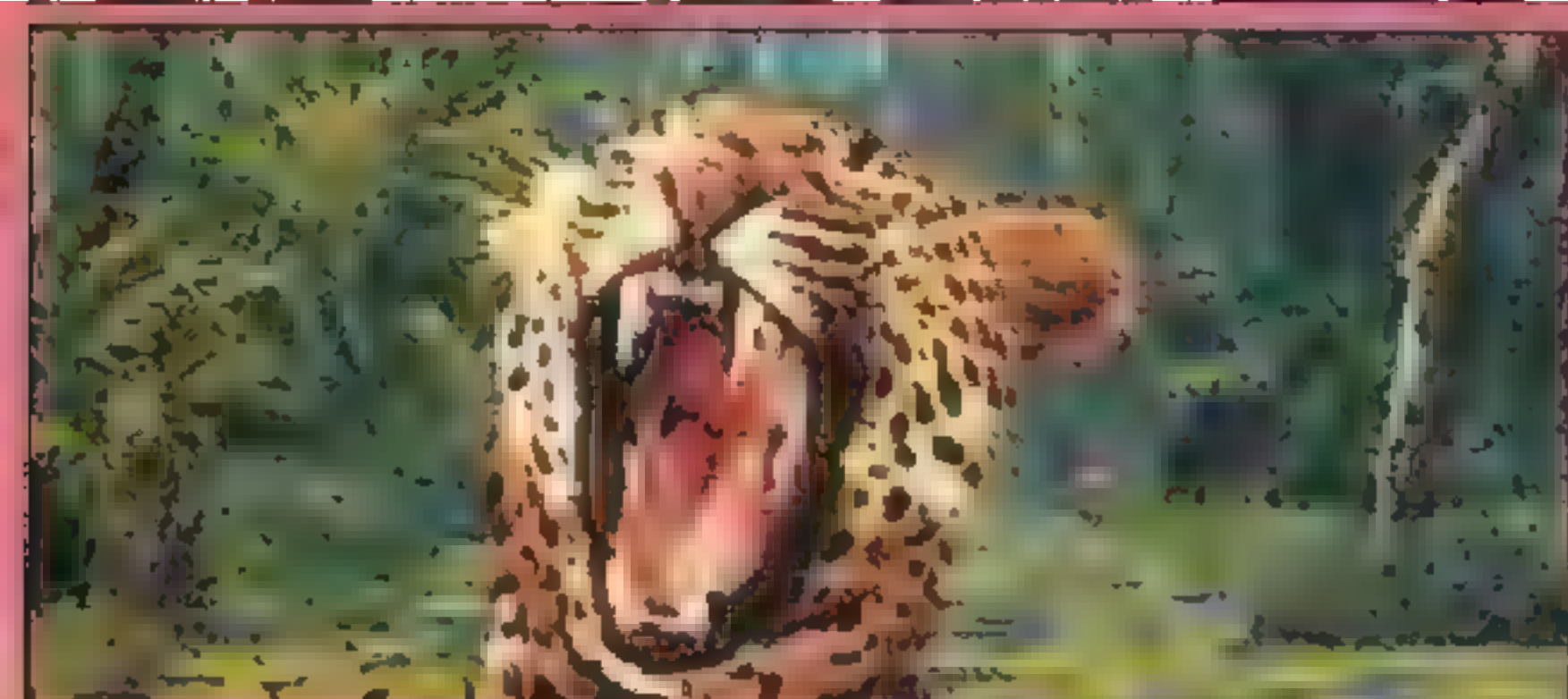
PC: VGA, SB
CD-ROM

ROLE-PLAYING

85% 85% 90%

THINK CRYSTAL WINDScape





ISHAR 3 to już trzecie wydanie multimedialnej Wielkiej Encyklopedii Zwierząt. Układ haseł jest czytelny i..., PC



trudna! Tylko nauczeni życia w ekstremalnych warunkach wojownicy zdołają przetrwać do końca, a i tak może ich wcześniej znudzić spowolniona akcja i mała liczba niespo-

dzianek. W ramach utrudniania zrezygnowano również z map co nie dotyczy jedynie Koren Bahnir.

Trudno mówić, że ISHAR 3 jest zły, to raczej gra trochę niedopasowana do rzeczywistości połowy lat dziewięćdziesiątych. Dzisiaj rządzą role-playing, w których scenerie zmieniają się jedna za drugą, słychać szczęk broni i zawodzenia bestii. SILMARILS wymaga od gracza, by spędzał przy ISHAR długie dni, nie oferując mu w zamian odpowiednio dużo. Z tego też powodu polecam ten program jedynie najwierniejszym sympatykom role-playing.

KOREN BAHNIR

– Napotkany mag przekaze wiadomość o Typhusie Mermithu, astronomie posiadającym wiadomości o koniunkcji gwiazd, która ostatnio miała miejsce. Jego dom zostanie zaznaczony na mapie.

– W każdej z miejskich tawern możesz zregenerować drużynę a także zakupić prowiant niezbędny do jakiejś dłuższej marszruty. W oznaczonych sztyldem z emblematem kowadła zbrojowniach możesz odpłatnie wyposażać się w broń.

– Po mieście grasują trójosobowe oddziały najemników, w północnej części miasta występuje ich szczególnie nasilenie. Po każdym pojedynku z nimi w ręce wpada ci całkiem duża sakiewka pieniędzy. Waluty szukaj także w stojących na ulicach kufrach, umiejscowionych głównie na obrzeżach Koren Bahnir (zwłaszcza na wschodzie).

– W jednym ze sklepów z medykamentami kup napój wysokowy (LIME LIQUOR), który kosztuje 900 gp. Zmierzaś w kierunku centrum miasta, kapitanowi straży

w ramach łapówki musisz zapłacić 4000 gp, załóż otrzymany naszyjnik. Typhus uraczony napojem, oderwie się od lunety i podaruje talię kart (PLAYING CARDS).

– Kierując kroki do południowo-wschodniej części Koren Bahnir, pod domem maga Fidiusa znajdziesz pergamin z informacją, że sługa mistrza czeka w tawernie Silver Wolf. Jest ona położona bardzo blisko tego miejsca, kawałek na północ. Wewnątrz przysłuchaj się rozmowom (LISTEN), zapoznasz się z Moltusem, zafunduj mu jedzenie (EAT) i zgódź się przyjąć jako przewodnika. W domu Fidiusa dwukrotnie przecz słowom starego mistrza, następnie wręcz mu talię kart. Pierwsza z Bram Wieczności stoi otworem. Drużyna wchodząc w nią płynie kanałem poprzez przestrzeń i czas.

W LASACH

– Knieje zamieszkane są przez sporych rozmiarów osy i ważki. Kieruj się na wschód, w ciasnym przesmyku napotkasz niedźwiedzia, musisz go ubić, bo blokuje przejście. Dalej zmierzaj do samego końca na południe a następnie znów na wschód. Spotkasz zamienionego w szopa czarodzieja o imieniu Green Dahilin, da ci pismo z prośbą o odwrócenie inkantacji. Po powrocie przekaz je Fidiusowi, ten się uśmieje ale obieca pomóc biedakowi.

– Dostaniesz klucz do chałupy, w której znajdują się magiczne akcesoria (południowy zachód). Znajdziesz tam flaszke (MAGIC FLASK) oraz wisiorek (PENDANT), który wódz drużyny powinien założyć na szyję. Recepta na sporządzenie napoju brzmi: 2 DRIED MISTLETOE, 2 SALAMANDER OIL, 1 RAT BRAIN, 1 KELONIA POWDER. Trzy pierwsze składniki można łatwo kupić w sklepach, na przykład w zachodniej części. Żeby zdobyć KELONIA POWDER, drużyna musi wejść do tawerny położonej kawałek na południe od centrum (tuż obok znajdują się dwa sklepy – z medykamentami i z bronią), z wisiorkiem na szyi przywódco.

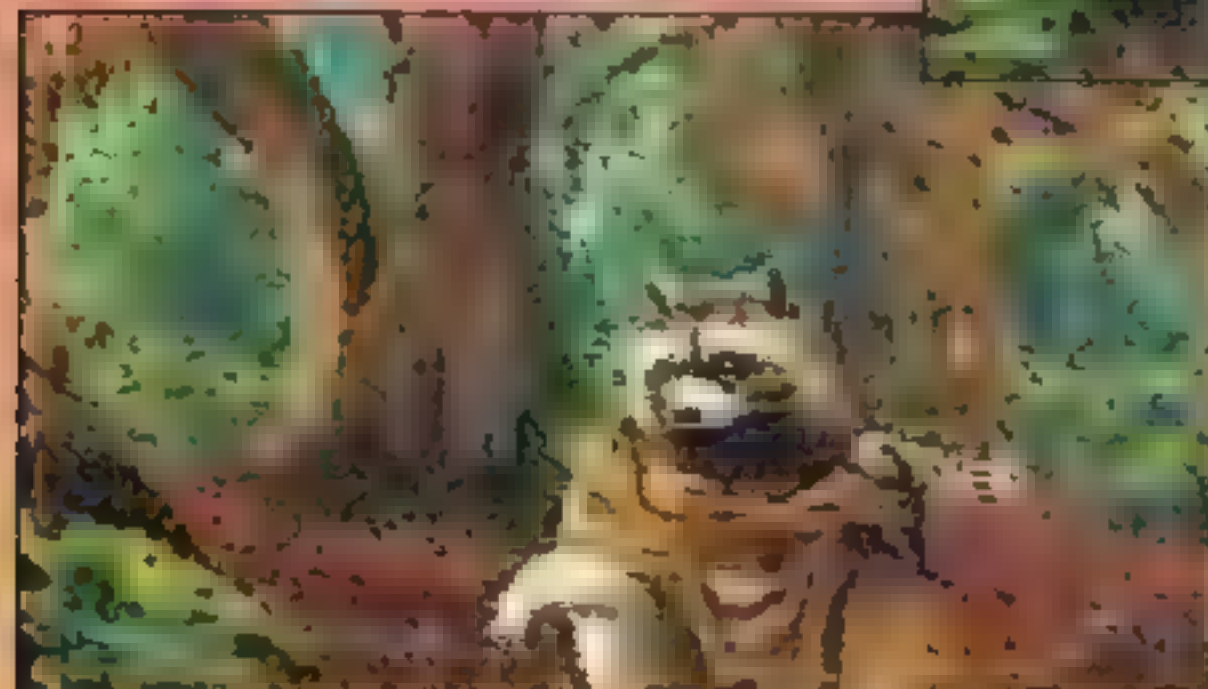
– Ingredience włożone do flaszki stworzą odpowiedni napój, który podany szopowi, przywróci mu dawną postać. Otrzymasz w podzięce wysadzany kamieniami szlachetnymi znak (GREEN DAHILIN'S ITEM).

DŻUNGLA

– W mieście udaj się na deskę miejskiej sceny, ów przybytek położony jest blisko tawerny, w której zdobyłeś KELONIA POWDER, z tym że wchodzi się tam od strony północnej. Scena otwarta jest tylko w nocy. Wewnątrz wykaż się posiadaniem znaku, wskakuj do bramy, która się pojawiła.

– W dżungli zmierzaj na południe, gdzie wpadnie ci w ręce kryształ. Następnie udaj się na wschód, na samym krańcu szlaku napotkasz plemię buszmenów. Spacyfikuj ich wodza, czym zmienisz bieg historii Koren Bahnir.

– Grasujące w dżungli tygrysy nie są zbyt groźne, zbieraj ich skalpy, w mieście zapłacą ci za każdy z nich 15.000 gp.



Tawerna – miejsce spotkań świni.



Miś Gryfeli w tańcu godowym



Trzecia część triumfującej sagi uproszczonego role-playing – ISHAR 3, to zapowiedź schyłku serialu. Wystrzelano już większość funkcjonujących w tej tematyce pomysłów, skorzystano z wielu zapożyczeń oraz norm RPG. Dekadencki ISHAR 3 praktycznie eksploatuje tematykę do końca. W ten sposób poniekąd położono podwaliny dla nowego nurtu role-playing, który jeśli w ogóle powstanie, ma szansę znów zabić.

Grafika pozostała równie dobra, dodano nawet ładniejsze sylwetki postaci oraz potworów. Idąc ulicami miasta widzisz stojących kupołów, kurtyzany czy

rycerzy. Nadaje to przedstawianemu światu trochę realizmu, śmieszy jednak, że tkwią oni jak kółki w płocie zarówno w nocy jak i w dzień. Walka z potworami pozostała niezmienną, klikać trzeba na wizerunkach mieczy a nie bezpośrednio na przeciwniku. Dźwięk jako taki nie występuje, krótkie melodyjki pojawiają się w wypadku dotarcia do jakiegoś wyróżnionego miejsca.

ISHAR 3 zawiera pięć różnych terenów, które przemierza drużyna. Nie ma znanej z innych RPG swobody podróżowania (jak np. w BETRAYAL AT KRONDOR), co wynika z liniowości akcji.

Czynności do wykonania jest mało, zaś walki to prawdziwa mordęga. Ta gra jest z tego powodu niewyobrażalnie



Grupa strażników Ligi Ochroniarzy Przyrody wyrusza...



Walka z kłusownikami.



– Po powrocie do Koren Bahnr, porozmawiaj z magiem, pójdz tak jak mówi, do biblioteki (kawałek na wschód od astronoma). Brodaty antykwariusz poinformuje cię o dziwnym urządzeniu regulującym przepływ czasu, umiejscowionym w górach.

– Tymczasem wróć do dżungli, udaj się do centralnej części buszu, gdzie znajdziesz odłamek meteorytu. W mieście zakup dla całej drużyny futra. Kosztują 5000 gp, można je nabyć w sklepie na zachodzie. Są one niezbędne by przetrwać górskie mrozy.

GÓRY

– Odszukaj park na południe od biblioteki. Wśród drzew i rzeźb leży meteoryt, dołącz do niego posiadany odłamek.



Jedynie autentyczne zdjęcie Yeti.

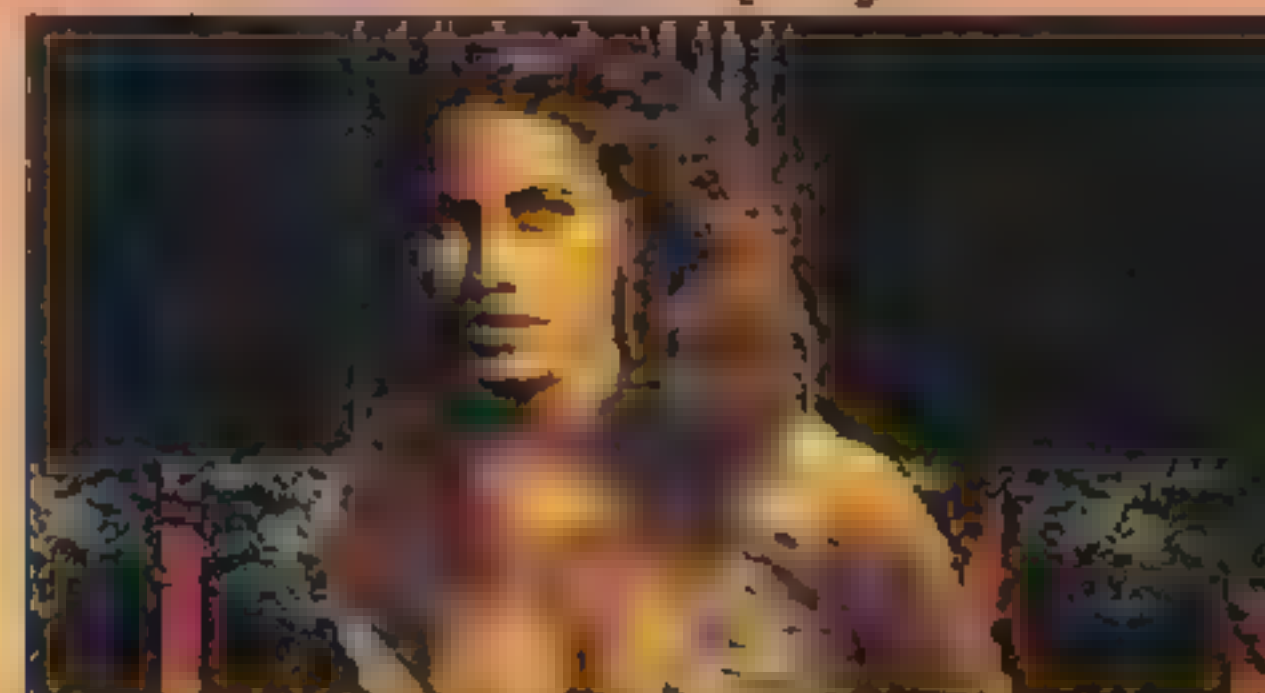
mów (GUARD'S UNIFORMS). W inwentarzu będą się one nazywać EVENING TONIC, ubierz w nie drużynę, załóż każdemu hełm i udaj się do położonego w centrum Koren Bahnr pałacu.

– Gdy zostaniesz dopuszczony do samego Zoltara, Thina musi zdjąć hełm i tunikę. Zoltar zgodzi się przyłączyć do drużyny, udajcie się razem do lasu poprzez bramę w domu Fidiusa.



Znana działaczka Ligi, sławna z wykarmienia pierśią szesnastu szczeniąt kojota.

cy oślepiającymi ogniami czarownik. Jest on wyjątkowo wredny, najlepiej wykluczyć go z grona żywych poprzez



czekają kolejne lochy, przejścia otwierasz kluczami i dźwigniami.

– W północnej komnacie czyhają diaby, nie wdawaj się z nimi w potyczkę, omijając je wkraczasz wprost do smoczego legowiska. Zapadnie uruchamiają kolejne pomosty, Shandar czeka na północy. Zielona luskowata bestia jest zdolna zdmuchnąć nawet żywotnego wojownika dwoma oddechami. Gdy zdołasz wreszcie zatopić stal w ciele Shandara, czas jego panowania się zakończy.

Micz

ISHAR 3

Przez bramę przejdiesz w górski obszar.

– Uważaj by nie wpaść w przepaść, ginie wtedy jeden członek drużyny. Po drodze natkniesz się na niedźwiedzie polarne, musisz je przetrzebić. Zmierzając na północ, staniesz oko w oko z półnagim bydlakiem wyposażonym w topór, zmierzysz się też z wilkami. Skręć na zachód, tam położona jest maszyneria, w którą wmontujesz kryształ.

– Powrócisz do Koren Bahnr, skieruj się do zachodniej części miasta. Drużyna odkryje aleję prowadzącą na północ. Od razu zaskoczą cię zielone straszdy, przebiwszy się przez ich szereg odnajdziesz kolejną Bramę Wieczności. Przechodząc przez nią o różnych porach trafia się w dwie odmienne rzeczywistości, ciebie interesuje ta z przeszłości, wejdź więc w bramę w okolicy godziny dziewiętej.

THINA I ZOLTAR

– W podziemiach otwieraj kraty znalezionymi kluczami, przełączaj dźwignie w ścianach. Kierując się cały czas na północ, dotrzesz do pieczary wypełnionej lawą. Zwołnij z drużyny jednego członka. Idąc po platformach uważaj, by nadeptać tylko na dwie z nich. W centrum tego terenu zawieszona jest klatka, uwolnij Thinę włóż do drużyny i wracaj.

– Po udaniu się na spoczynek do tałwerny, we śnie ujrzysz starca, który wskaże ci pewien dom na północy. Po przebudzeniu udaj się tam, klucz do drzwi odkryjesz w pobliskiej fontannie. Wejdiesz w posiadanie pięciu unifor-

– Po chwili pobytu wśród drzew, kochankowie czmylną w las, drużyna zaś musi udać się z powrotem. Fidius podaruje drugi kryształ.

– Uzupełniwszy ubytki w drużynie, skieruj się w góry by umieścić kryształ w maszynie. Musisz teraz wyjść przez bramę do miasta i powrócić w góry, pojawisz się tam w innym czasie. Blisko maszyny znajduje się przesmyk, idąc skalną półką dotrzesz do miejsca, gdzie leży pas (MAGIC BELT), ubierz w niego lidera drużyny i wracaj do Fidiusa.

SHANDAR

– W lesie unosi się kwaśny odór zła. Zabijaj okute w stal bestie, niestety, leśnego spokoju pilnuje również ciskają-

strzały z łuku, oddane z pewnej odległości.

– Idź cały czas na wschód. Po drodze można znaleźć przywołitę stal (LIVE SWORD). Potem skręć na południe, dotrzesz do chatki. Zdobędziesz tutaj klucz (ZOLTAR'S SON KEY), sympatyczna wiedźma rzuci na drużynę zaklęcie ochronne.

– W Koren Bahnr wskocz nocą w zachodnią bramę przenoszącą do podziemi, znajdziesz się wiele tysięcy lat temu. Do przebycia



Naręczony słynnej działaczki (patrz wyżej).



Duchy zmarłych zwierząt.



SILMARILS'94

1MB AMIGA
AMIGA CD³²
PC: VGA, SB

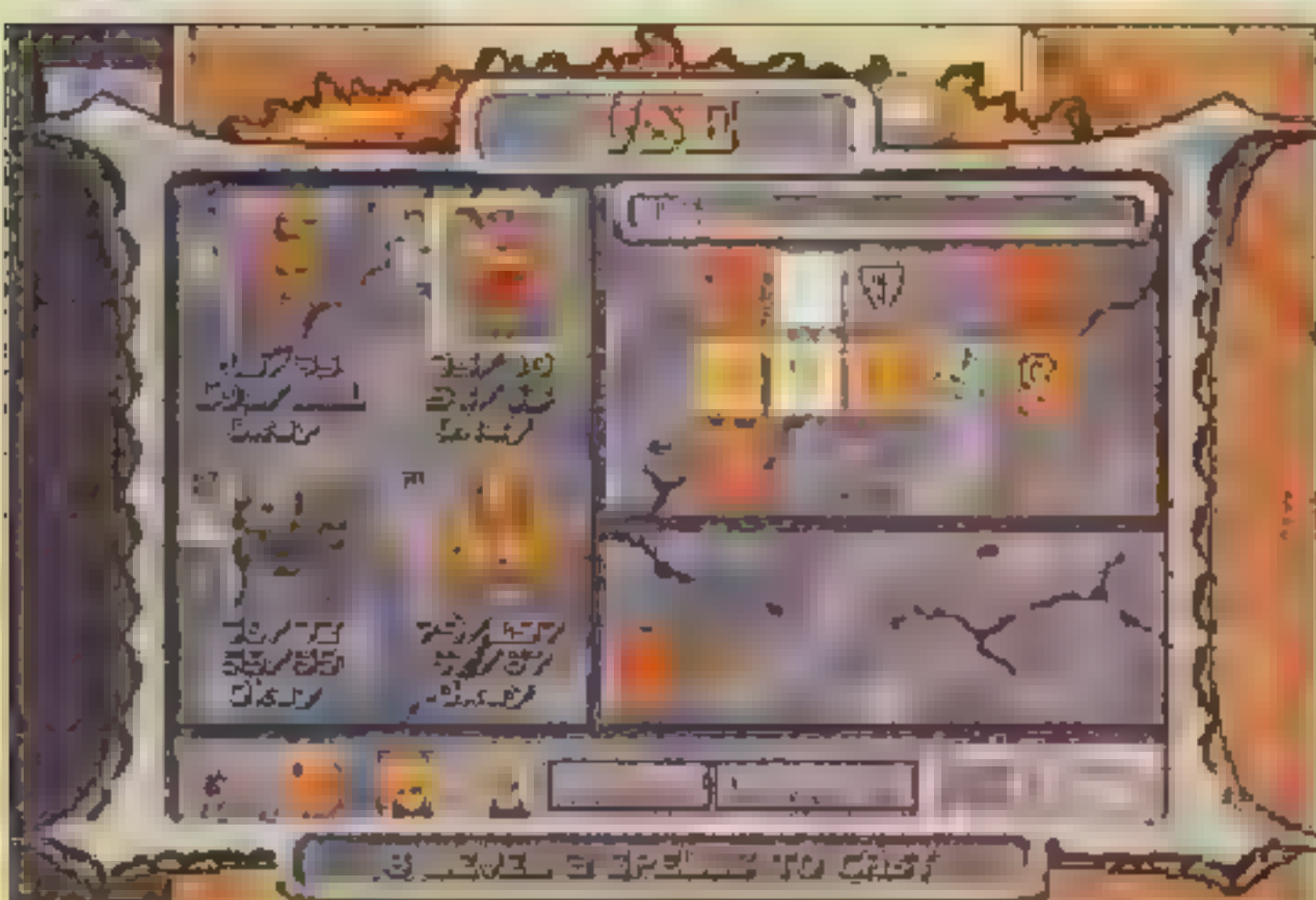
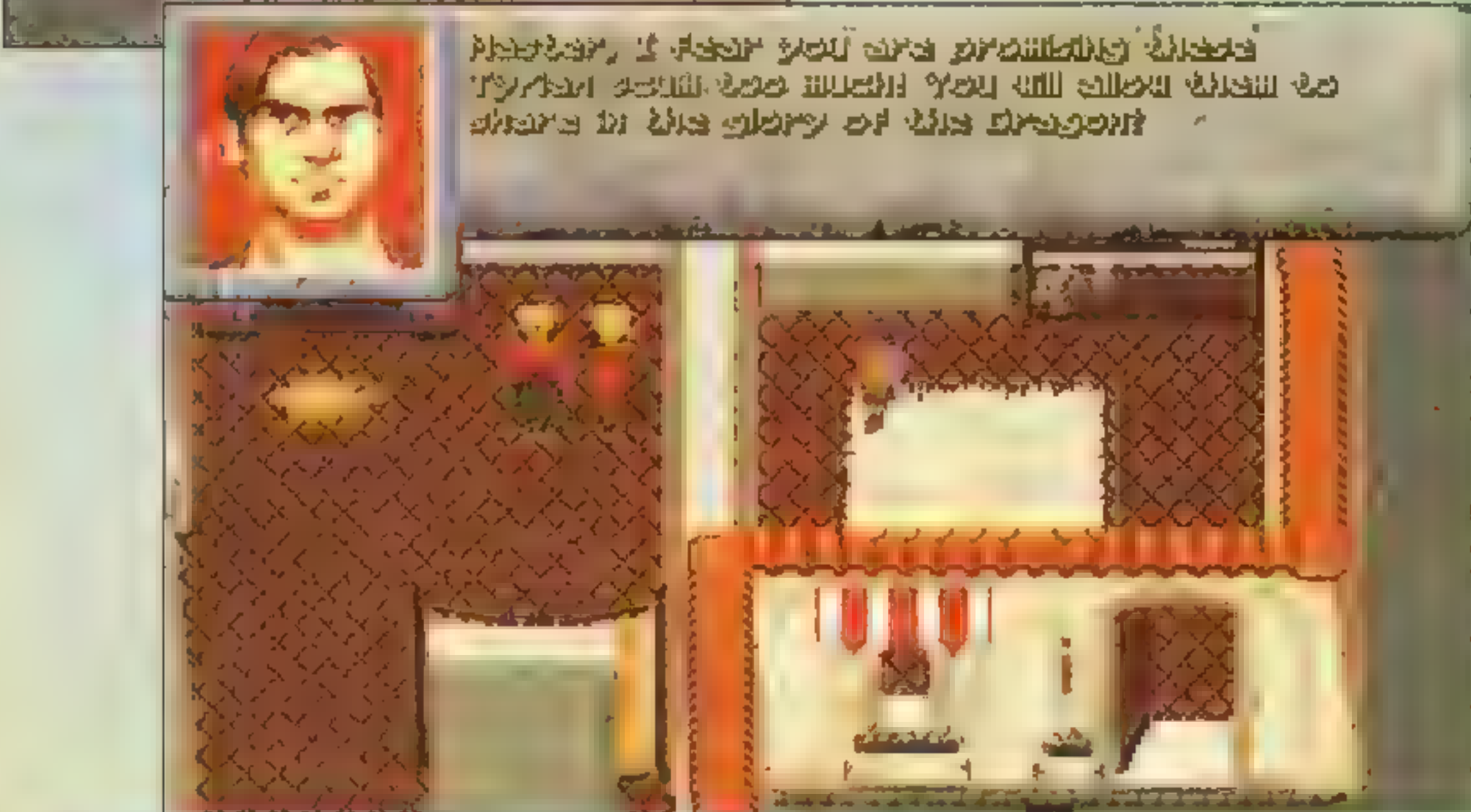
ROLE-PLAYING

85% 70% 75%
Grańka Złoty Włocławek
Cena w zł.
zawiera VAT





nych przez zło miast jest Tyr. Władzę w skupiskach miejskich pełnią za pośrednictwem templariuszy zakony kapłanów. Występują tu niespotykane gdzie indziej rasy np. owadopodobnych Thri-Kreen czy powstałych na skutek mutacji pół-g gantów. Bohaterowie zaś



DARK SUN 2 to trzecia z gierSSI wydanych w 1994 r., oparta na fabularnym systemie AD&D 2ND EDITION, a w zasadzie druga, odliczając mającego niewiele wspólnego ze stylem komputerowego role-playing AL-QADIM. Jednak DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER prawie nie różni się od części pierwszej i można go z tego powodu nazwać konserwatywnym, zwłaszcza w świetle bliskiej premiery LANDS OF LORE 2 i STONEKEEP.

DARK SUN jest jednym ze światów Advanced Dungeons & Dragons. Akcja osadzona została w pustynnym Athasie, gdzie ostatnim z wielkich nieopanowa-

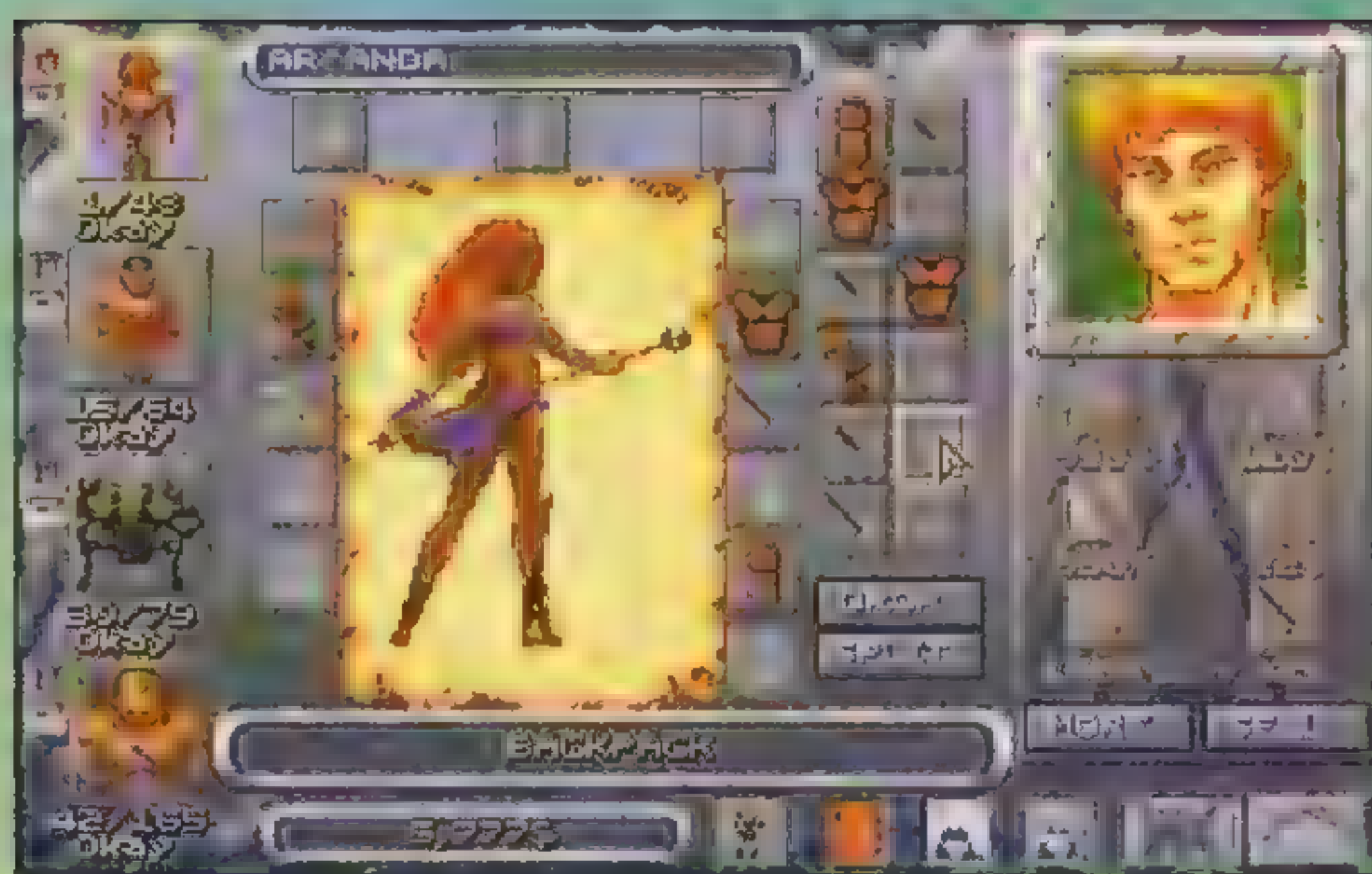
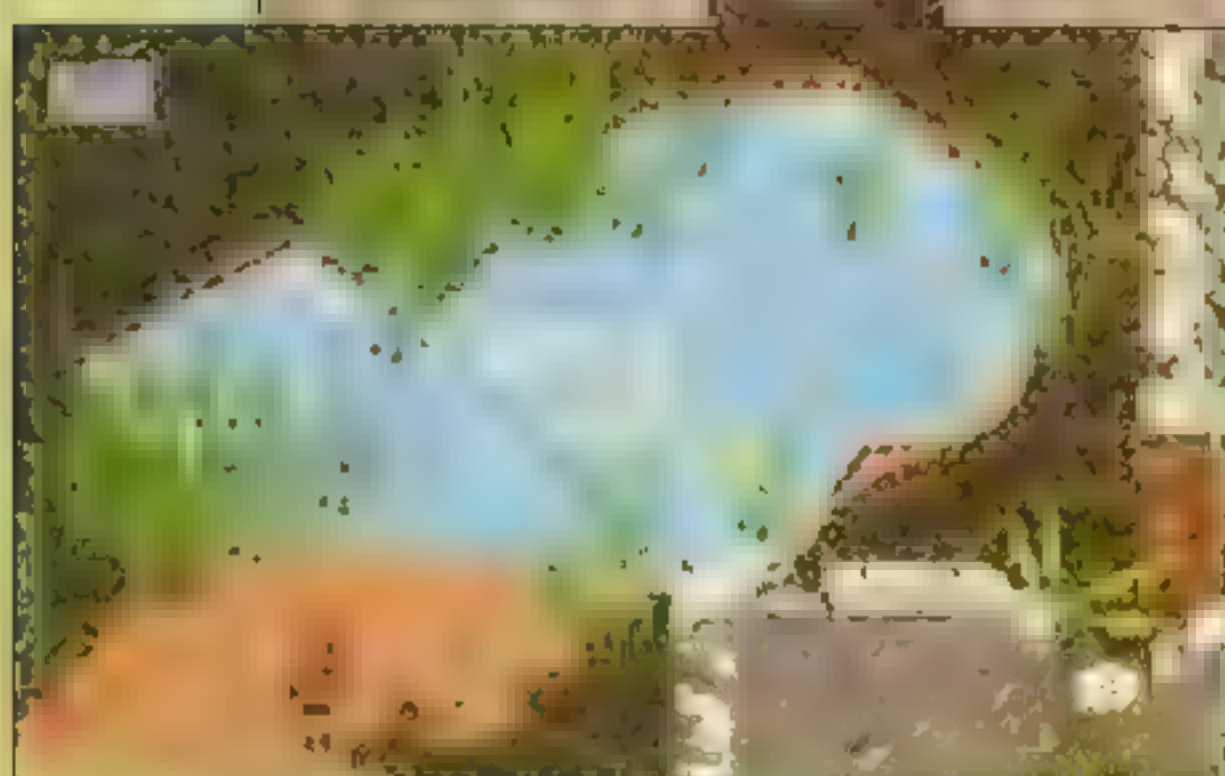
jako dodatek do standardowego pakietu magii posiadają zdolności psioniczne, w skład których wchodzi zaklęcia kinetyczne, metaboliczne i telepatyczne.

Gra DARK SUN 2 powinna zadowolić zdeklarowanych miłośników RPG. Jest tu formalnie wszystko, czego trzeba: piekielnie dużo postaci i bestii, rozbudowana fabuła wzbogacona subquestami, dość duża swoboda postępowania, scenariusz uwzględnia różne warianty rozwoju akcji. Wygodnie rozwiązano sterowanie – po uaktywnieniu ikony mapy można wskazać dowolny punkt i drużyna automatycznie uda się w tym kierunku. Uwagę zwraca gigantyczna ilość możliwych dialogów podczas rozmów z postaciami, dzięki którym przy okazji poznaje się cechy przemierzanego świata.

Trzeba też wspomnieć o niedopracowanych sekwencjach walki, podczas których często robi się taki tłok, że niemożliwym staje się zaatakowanie wybranej postaci. Lubiących realizm może też drażnić nieco infantylna w wielu miejscach grafika. Poza tym program



Daleko posunięte zgrzybienie poglądów.



nawet na komputerach 486 pracuje dość wolno.

SŁOWA PRZEPowiedni

Tego dnia drużyna przybyła w okolice miasta Tyr. Ludzie z placem mówili o pojawiających się na niebie i ziemi znakach zwiastujących coś strasznego, opowiadali też, że nocą ulicami spacerują tu białe jak płótno postacie. Nikt nie odważył się wymówić tego głośno, ale zbędne były słowa: Ten o wielu imionach, odwieczny wojownik, pocieszyciel umarłych i niepokromiony wróg żywych wraz ze swoją świtą ponownie się przebudził, by siać zagładę.

W przeszłości zabijałeś nie raz, zarówno stwory z tego świata jak i spoza niego, wiedziałeś i to, że są rzeczy, których nawet wzmocniony magią przeszczot nie dosięgnie. Pelen złych przeczuć przekraczałeś bramy Tyr, wtedy gdy drogę zastąpił ci nachalny komitet powitany, dziwnym trafem złożony z samych osiłków. Obejrzawszy ich ponure oblicza i potężne bary zrozumiałeś, że na nic się zdadzą gładkie słowa. Zresztą to oni pierwsi wyjęli miecze.

MIASTO PEŁNE ŁOTRÓW

Po spuszczeniu łomotu bandzie rzeźmieszków i złupieniu ich zwłok, podążaj do karczmianych komnat (NE), by porozmawiać z krasnoludem Arslanem. Udać się następnie do złodziejki Fayiny, która urzęduje w jednym z pokoi (SE). Babka jest duża kupcowi Acarowi, który mieszka w budynku na N od targowiska. Redukcja długu może nastąpić po dostarczeniu notki, z którą zostaniesz wystany do Borica (W). Po powrocie poinformuj Acara o pomyślnie wykonanym zadaniu.

Wróć do Fayiny i uspokój ją, że konto ma już czyste. Wtedy złodziejka opowie ci w jaki sposób przedostać się do kwatery zakonu templariuszy – należy pukać dwa razy a następnie raz. Podaruje też klucz do tylnych drzwi ich budynku.

Podążaj (NE) do małej salki, której drzwi otworzysz właśnie otrzymanym kluczem. Stojąc przy ścianie podsłuchasz rozmowę z sąsiedniego pokoju. Teraz głównym wejściem, pukając w zdradzony sposób, wtargniesz do wnętrza siedziby zakonu. Spłądruj kufer, w komnacie (N) pogawędz z głównodowodzącym templariuszy. Poinformuj go, że Draxanie planują wy-

mordowanie zakonu a dowód na to znajduje się w pokoju obok. Gdy upuści klucz, podnieś go i otwórz drzwi do komnaty (E). Po przejściu przez portal wpadniesz w łapy nieprzyjemnych osobników, których bez

DARK

ceregilei odesłaj na tamten świat. Zdobytą notatkę zanieś Arslanowi. Krasnolud zgodzi się zaprowadzić cię do siedziby Tajnego Bractwa, musisz szybko podążyć za nim (SW) w okolice łaźni. Arslan zdradzi, że wewnątrz przy fontannie istnieje sekretne przejście. Przekrocz węc progi łaźni, po wycięciu w pierń szkieletorów, obejrzyj dokładnie okolice szafy (CABINET), znajdziesz tam drogę.

TAJNE BRACTWO

Przeprowadź wymianę zdań z Mathiasem, następnie skieruj się do Aleki (E), która zdradzi hasło do handlarki Tesarii. Idź (SE) do dużej sali, pogadasz tam z Romilą. Odwiedź też uzdrowiciela Silvaina, skorzystaj z jego usług. W Tyr możesz odpoczywać w karczmie na prawo od barmy miejskiej. Po wynajęciu pokoju i udaniu się do niego trzeba kliknąć na ognisku. Jeśli drużyna rozprostała już kości, podążaj dalej.

Udać się na tyrańskie targowisko, w straganie z niebieskim emblematem zastaniesz Tesarię. W rozmowie mimochodem wymień hasło (I WANT TO BUY A JAGUAR CAGE). Zostaniesz odesłany do templariusza Kovara (E). Pogadaj z jego sługą, dowiesz się, że mistrz zniknął w tajemniczych okolicznościach. Przeszukaj skrzynię w tym domu, znajdziesz w niej kamienny medalion oraz książkę, z treścią której się zapoznaj. Wieści wspominają o piramidzie, przejście znajduje się pod posągami na placu (E), otworzysz je kamiennym medalionem (w inwentarzu nazywa się on teraz KEY).

W PIRAMIDZIE

Przebijasz się torując sobie drogę orężem, kieruj się do położonego w cen-

trum ogrodu. W jego zachodniej ścianie otwórz kratę (jeśli aktualny lider drużyny nie jest wystarczająco silny, przełącz się na innego). Wewnątrz w klatce siedzi zainfekowany więzień, porozmawiaj z nim, ale nie zbliżaj się zbyt blisko. Przejściem (N) w postaci szafy przejdziesz bezpośrednio do ogrodu.

Teraz czeka cię duża jątka. W pierwszej kolejności ubij czarownicę w ciemnym płaszczu. Walcz z resztą, uważając, by nie wchodzić w ogień. Gdy już będzie po wszystkim, obszukaj ciało czarownicy i zabierz rzeczy, które miała (zwłaszcza laskę LIFE STEALER). Wracaj przez szafę, wycofuj się z piramidy wspomagając kontuzjowaną drużynę czarami CURE LIGHT WOUNDS, ewentualnie przekazując porcję energii



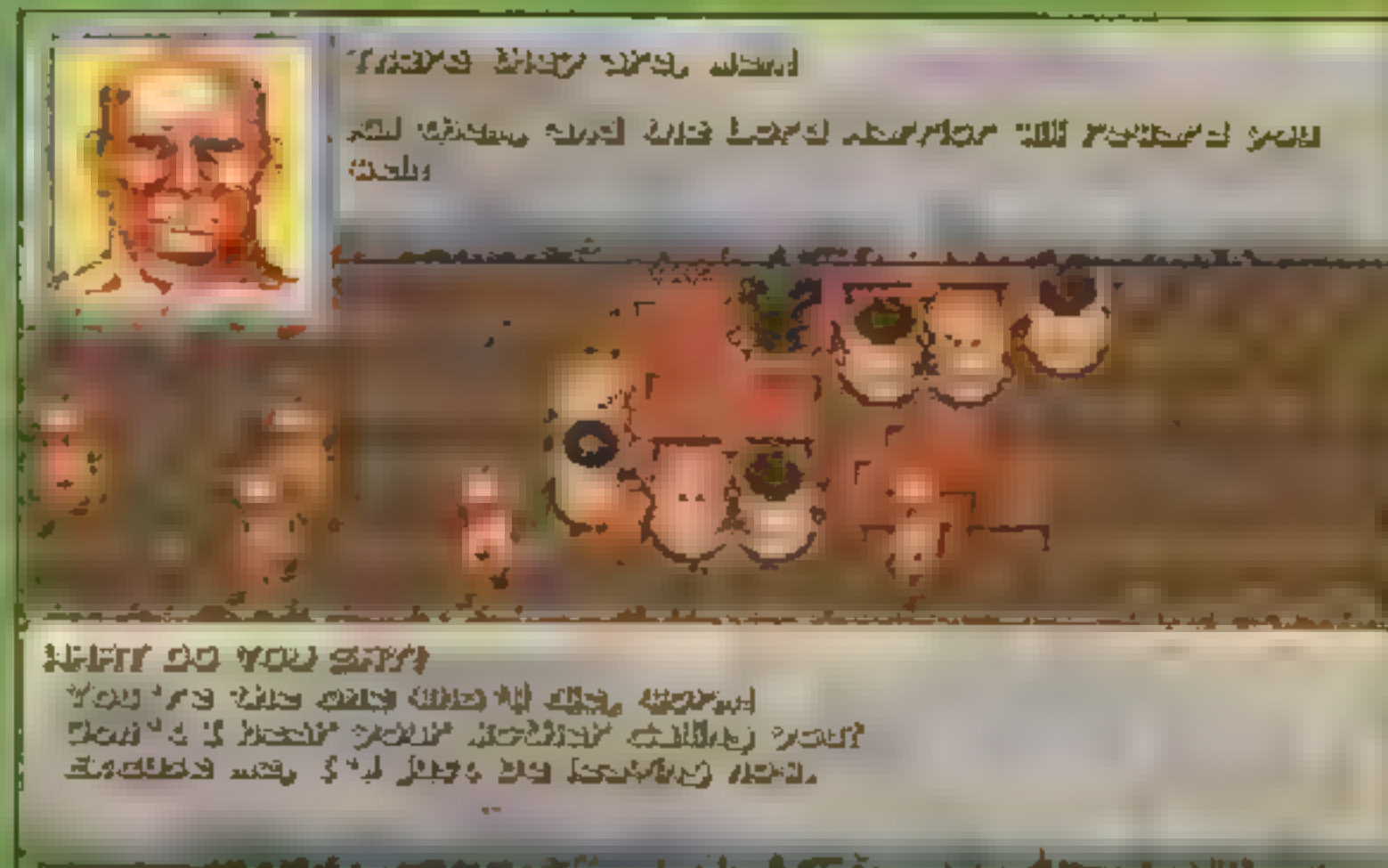
posiada i polec, by zajrzeć do fontanny w komnacie obok. Zdobywasz pierwszy z czterech mistycznych artefaktów niezbędnych do unicestwienia zła.

KOPALNIE

Zawitaj do karczmy, wysłuchaj wieści, po czym udaj się do odchodzącej od gościńca bocznej alejki (N), gdzie po rozbiciu bandy Draxanów zdobędziesz HELM OF DOMINATION. Niech go za-



Biblioteka zwajowo-rolkowa, PC



kojono (S, W), za każdym razem ustawiając w analogicznym kierunku wiatraki, by powstał ciąg powietrza. W tej jaskini wpadniesz w zasadzkę, po oprawieniu agresorów obejrzyj blokadę, zawołaj o pomoc, krzyk usłyszysz krasnolud, spiesząc z ratunkiem.

Uparcie brnij dalej (W, W, N, W, N), znów cały czas pamiętając o stosownym ustawianiu wiatraków. W grocie, do której przybieł skierowany sprytnie ciąg powietrza rozpędzi toksyczne zielone opary. Na ziemi leży tu klucznik Blick, który po emisji oparów wreszcie się ocknie, pogadać z nim. Koniecznie przeczytaj zostawioną przez niego notatkę. Wróciwszy do początku, tzn. do groty, w której znajduje się Melody, przywołaj wagonik z dolnego toru, dojedziesz nim do windy. Zawiezie cię ona w mroczne głębiny kopalni.

MÓZGOJADY

Gromady górników w panice ewakuują się na górny poziom. Belkoczą na okrągło o niezidentyfikowanym rodzaju zła, które pleni się na dolnych poziomach. Ty zaś uznany zostajesz za szaleńca, dobrowolnie pchającego się w jego szpony.

Będziesz zmuszony podróżować kopalnianymi wagonikami. Najpierw przełącza się dźwignię, następnie używa gwizdka, by po wejściu na drewniany pomost przejechać do następnej stacji. Musisz odnaleźć miejsce, w którym przebywa gość o imieniu Hadro. Po okietznianiu potworów, po pewnym czasie natkniesz się tu też na grupę górników w zielonych kubrakach i szarych hełmach (ważne!). Nie dość, że opryskliwie odpowiadają na pytania, dostrzeżesz, że posiadają broń mogącą służyć do polowań na grubego zwierza (+3 GREAT AXE). Po co górnikom taki sprzęt? Nie pytając dalej zaatakuj, a twoje domysły potwierdzą się, gdy

z rozszczępionego czerepu pierwszego podejrzanego wypelznie oślizły robal. Walka z nimi jest nieuchronna. Tępiąc robale pamiętaj, że szczególnie skutecznie zmagają się z nimi THRIKREEN, dobrze je także likwidować psionicznym czarem DESINTEGRATION. Po walce warto część drużyny wyposażać w owe dwuręczne topory.

Z tej samej groty udaj się wagonikiem (W) w dalszą drogę. Po dwu przejazdach trafisz do miejsca, w którym przyjdzie ci się zmierzyć z dwójką zaciekleńców Mózgojadów. Tutaj możesz też odpocząć przy ognisku. W jednej części (N) groty odkryjesz tajne przejście.

Czy to dużo, czy nie, jak na jeden raz? Trzy dni to i tak zbyt mało, by dotrzeć do tego miejsca. Drugą część opisu znajdziesz w następnym numerze.

Miecz

SSI'94

PC: VGA, SB



ROLE PLAYING

90% 90% 90%

Cena w zł zawiera VAT

będącemu na skraju śmierci członkowi drużyny czarem LEND HEALTH. Jeśli w trakcie bitwy któryś z twoich wojowników straci wszystkie punkty życia, próbuj rzucać zaraz na niego czar CURE LIGHT WOUNDS (dopóki jego stan oznaczony jest jeszcze jako OUT COLD), to go zdoła odratować. A do rozpędzania czyhających na ciebie oprychów przyda się szczególnie czar FIREBALL, którym dysponuje mag.

PAN CIEMNOŚCI POZDRAWIA

Po powrocie do miasta zatrzymaj się na popas w karczmie, potem zmierzaj prosto do siedziby Tajnego Bractwa. Rozprawiwszy się z hordą Draxanów, podążaj (NW) do komnaty Matthiasa, który po rozmowie wskaże sekretne przejście w pokoju obok, skorzystaj z niego. Tam po raz pierwszy w trakcie wędrówki staniesz oko w oko z Panem Ciemności, nie przyjdzie ci jednak sprawdzić, czy zimna stal miecza zdolna jest ciąć jego nieśmiertelne według legend ciało. Upiór zdematerializuje się, w zastępstwie musisz obsłużyć doborową drużynę adeptów ciemności. W trakcie potyczki może zginąć Matthias. Gdy będzie po wszystkim, zabierz z tej komnaty zbezczeszczone gobelin (TAPESTRY).

Przejdź do poprzednich pomieszczeń i po odchwaszczeniu z Draxanów całej siedziby Bractwa porozmawiaj z Silvianem. Bąknij o Kielichu Życia, mag go

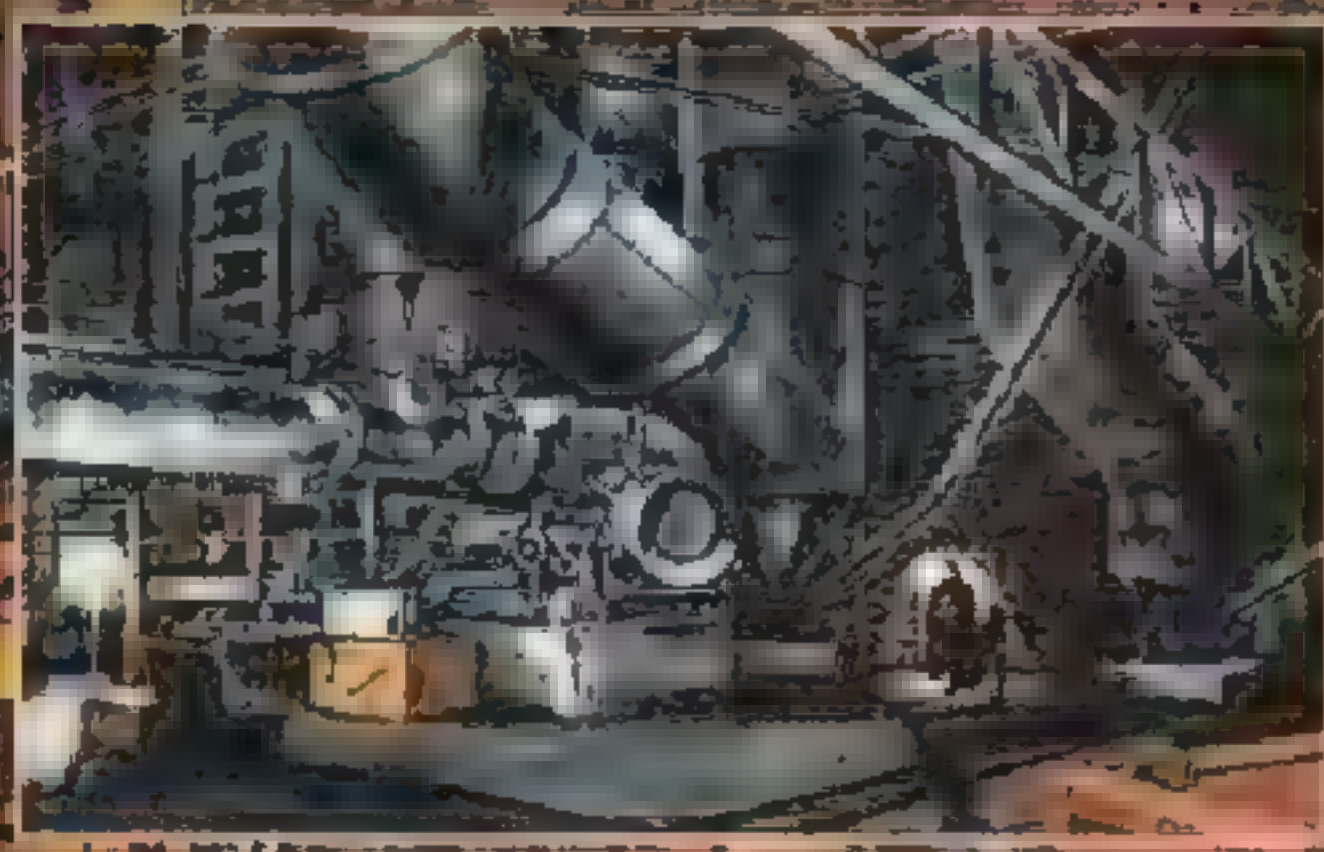
toży któryś z członków drużyny. W pobliżu targowiska (N) mieszka zarządca kopalni Boric, w rozmowie zgłoś chęć zaciągnięcia się do pracy pod ziemią. Musisz wpłacić 1000, dostaniesz niebieski klucz do kopalni. Wyjdź z miasta zachodnim wyjściem, z przygodnie napotykanymi grupkami rabusiów nawet nie próbuj pertraktować, gdy będą podskakiwać, z miejsca powalaj ich na murawę. Przemierzając lasy wędruj do celu (NW). Otworzywszy wiaz zstąpisz do kopalnianych korytarzy.

Konwersuj z Melody tak by wyczerpać wszystkie dialogi (BORIK HIRED ME. I'M FROM URIK). Prosi cię, byś zbadał co się dzieje na dolnych poziomach kopalni, gdyż jak twierdzi, górniczy mrą tam jak muchy.

Wejść w środkowy tunel w ścianie (W i W). To miejsce, w którym prowadzone są główne prace wykopalskowe. Podążaj dalej (N, E, E, S, E). Tutaj znajdziesz leżące na ziemi metalowe koło. Wróć z nim do wykopalisk. Idąc dalej (E, N), dotrzesz do groty, gdzie leży wywrócony do góry kołami wagonik. Wmontuj mu brakujące koło, po czym wysiłkiem całej drużyny ustaw go ponownie na torach. Teraz zmierzając (S, E, N, N, N, E) powinieneś dotrzeć do groty, w której ze stropu płynie strumień powietrza. Skieruj znajdujący się tu wiatrak (W) i idź



Naturalna źródłana woda mineralna „Oaza” – wzmacnia łupież, niszczy włosy.



Pofechałem do katedry. Pogadałem z małolatem, powiedział, że stanowiący głowę opactwa ojciec Desmond został osaczony wewnątrz katedry z polecenia Succubus, wampirzycy pijącej ponoc-

plenie nie ma się pojęcia co robię. Wszedłszy do pokoju obok przejrzałem z nóżów komiksy.

wyłała się męską krew. Do skoszenia jej atalącego pupilka potrzebny był zwoźny oraz wyniesiony z ogrodzenia jeden ze szpikulców (SPIKE). Otworzyłem wbudowany w mur panel i użyłem obu przedmiotów. Gargulec wylądował w miejscu wylądowania i w jed-

ELECTRONIC ARTS'94

PC, SVGA, SE
CD-ROM

PRZYGODOWA

95 90 75 79.90

Gdyby nie nieprzemysłany sterownik, przygodówka NOCTROPOLIS byłaby jedną z lepszych, jakie ostatnio wydano. Mówiąc wprost – w grze nie można normalnie poruszać się, bo z dnia na dzień pojawiają się nowe zadania, które trzeba wykonać, zanim nie zostanie się zniszczonym. W grze nie ma

Nagle zapadłem w letarg, sniło mi się, że oglądam telewizję, potem pojawia-

dygnitarza Williama Hutchinsa. Pochowany był w mauzoleum, dostałem jego adres. Popłynąłem też urzędnika o to i owo.

Mauzoleum zaryglowane było na trzy spusty, konwencjonalnymi metodami i w rok bym tam nie wszedł.

Zainteresowałem się bocznymi drzwiami, które szybko sforsowałem. To było małe krematorium, leżały owinięte w płótna ciała przygotowane do spalenia. Przesunawszy jedno z nich znalazłem klucz, który

otworzył drzwi. Przykrociło się jej wskazać, ponieważ w tym miejscu znajdował się jeden z przestępstw, które miały miejsce w mieście.

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

W tym momencie, gdy byłem już w drodze do domu, nagle usłyszałem, że ktoś krzyczy: "Policja! Policja!"

NOCTROPOLIS

CZ.1

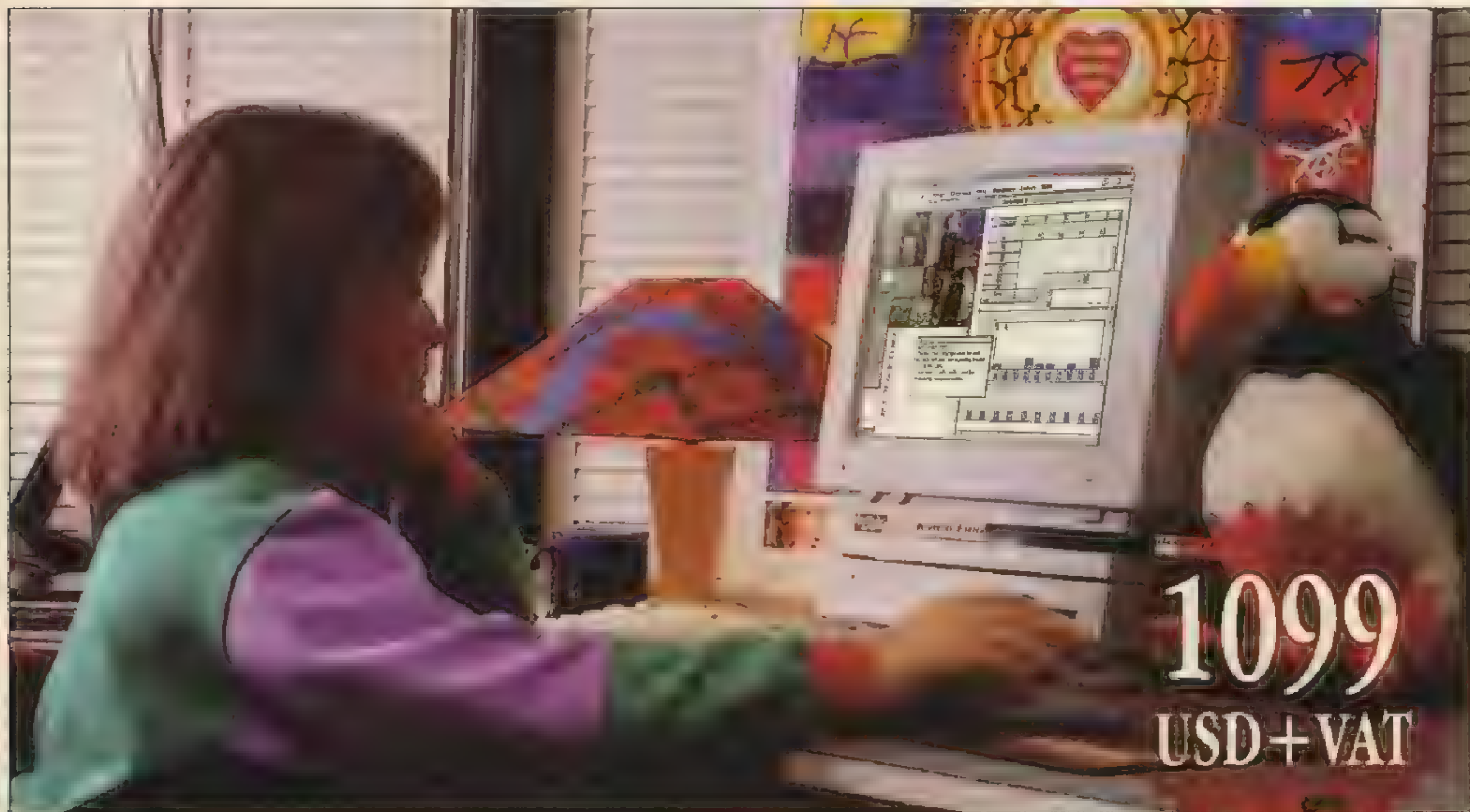


KEY SUCCUBUS



TAJEMNICZA PRZESŁYLKA

Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Pisziesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: 🍏 komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB 🍏 kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) 🍏 klawiaturę i mysz 🍏 polski system operacyjny i polskie czcionki 🍏 program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) 🍏 komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela” 🍏 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok Baza**, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała Qumak**, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz Baza**, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; **Mikrotech**, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom Printy Poland**, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk USE**, ul. Fiszer 14, tel. 47 24 51; **Gdynia Spartan**, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice ApLand**, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; **KSK**, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków CCNS**, ul. Nowojka 11, tel. 33 34 26; **Dexter**, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; **QMK**, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; **PC Computers**, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin Laser & Graf**, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź aRT**, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; **Focus**, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn Inter**, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole EVK**, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań Baza**, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; **Cortland**, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; **Perfect**, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin USE**, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa Altix**, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; **Applause**, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; **Baza**, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; **Cortland**, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; **Elektroland-Poldrim**, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; **KP-system**, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; **Language & Business**, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; **MadLand**, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; **Media Grapb**, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; **partners p&p**, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; **Semafic**, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; **Tacho-bis**, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; **Viggen**, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; **Wimal**, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; **Wood**, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; **4Dream-Mayday**, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław – CCS**, ul. Bema 17, tel. 211 666; **Printy Land**, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; **Robomatic**, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; **SEC**, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

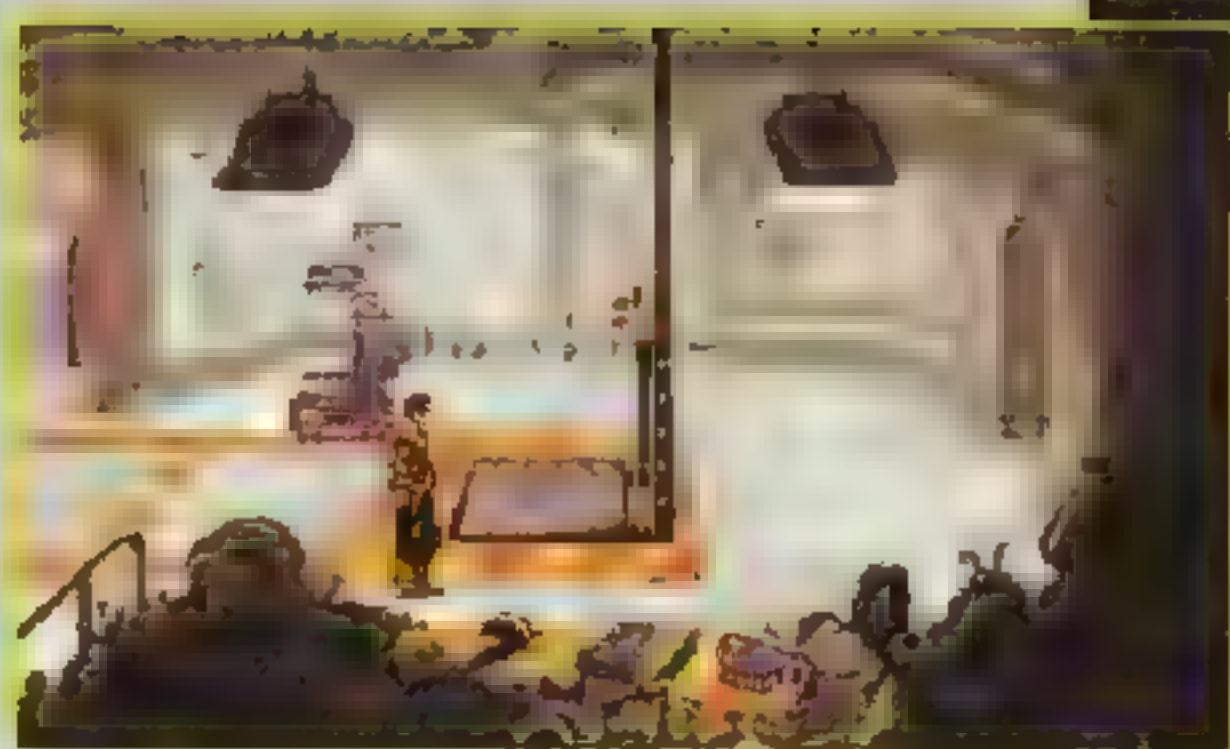
Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego





W niecodzienny sposób zaczniemy artykuł od podsumowania: kto nie grał jeszcze w BENEATH A STEEL SKY (opis w SS'13), niech kupi wersję na CD, jest ona bowiem rozszerzona w stosunku do dyskietkowej. Jeśli ktoś jednak skończył już tę grę w starej wersji, to dublujący zakup CD nie ma dla niego sensu. Dodatki to intro oraz udźwiękowienie występujących w grze dialogów. Na krążku gra zajmuje około 70 MB, rozpoczyna się serią obrazków



Robert Overmann ucieka z transportującego go helikoptera i rozpoczyna samotną krucjatę przeciwko rządzącej miastem istocie o imieniu Linc, stanowiącej jak się podejrzewa, przekształcającą się w żywy organizm sieć komputerową. Bohater przy okazji musi odnaleźć własną tożsamość, dowiedzieć się czegoś o rodzinnej przeszłości. Akcja rozgrywa na kolejnych po-



stów, powiedzmy raczej – będącej światem gry komputerowej.

Klimat gry jest połączeniem groteski z motywami hard s-f, to znaczy sielan-kowy nastrój przerywają widoki otwar-

stujące przestrzeń kompaktu, zaś dla nie posiadających jeszcze tego urządzenia graczy pozostaje dyskietkowa wersja wciąż wspaniałego BENEATH A STEEL SKY.

Micz

BENEATH A STEEL SKY



z komiksów Davida Gibbonsa, które pełnią funkcję wprowadzenia.

Przypomnę w skrócie fabułę: w industrialnej przyszłości, w Union City,

ziomach miasta oraz w obszarze Link-przestrzeni, będącej rzeczywistością wir..., by nie używać niezrozumiałych

tych na oścież bebechów, czy napromieniowanych ciał. W tej grze jak w żadnej innej czuje się wiarygodną atmosferę mrocznej przyszłości, kto nie zna gry, niech nie da się zwieść komiksowej grafice!

Szkoda jednak, że kolejne fragmenty fabuły nie zostały wzbogacone podobnym materiałem, co wprowadzenie. Ale widać nie było takiej potrzeby. W tym przypadku użytkownicy CD-ROM bardziej zadowolą tytuły w pełni wykorzy-

Dystrybutor
wersji CD: CD Projekt,
tel. (0-22) 25-07-03

VIRGIN'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB
CD-ROM 6 15
PRZYGODOWA
90 85 100 110
Cena w zł.
zawiera VAT



„Kosmiczni Piraci” to kolejna filmowa strzelanina firmy AMERICAN LASER GAMES. Gry tego typu cieszą się z jednej strony ogromną popularnością wśród wielu graczy, a z drugiej strony są przez innych zupełnie ignorowane. Zważywszy, że żadna z firm nie pokusiła się o stworzenie konkurencyjnej gry, trzeba uznać, że mamy do czynienia z rynkowym paradok-

sem. A więc: laser w dłoń, antyradycyjny hełm na głowę i naprzód, torować drogę ku sprawiedliwości!

W pogoni za piratami unoszącymi porwaną księżniczkę, a następnie w poszukiwaniu trzech kryształów potrzebnych do uruchomienia macierzystego statku, zabłąkasz się najdalsze i przedziwne rejony Kosmosu. Stawisz czoła popromieniom autochtonom, umalowanym i po-



SPACE PIRATES



sem: dobry produkt bez naśladowców.

Akcja SPACE PIRATES umieszczona jest gdzieś w Kosmosie, gdzie grasują zli piraci napadając na statki, łupiąc kosztowności i porywając bia-

łobieranym dziwakom. Wszystkie problemy rozwiązujesz oczywiście laserem.

O ile strzelanie do kowbojów i obserwowanie padających ciał było rzeczywiście przyjemne, wywołujące skojarzenia z westernami, o tyle przewraca-

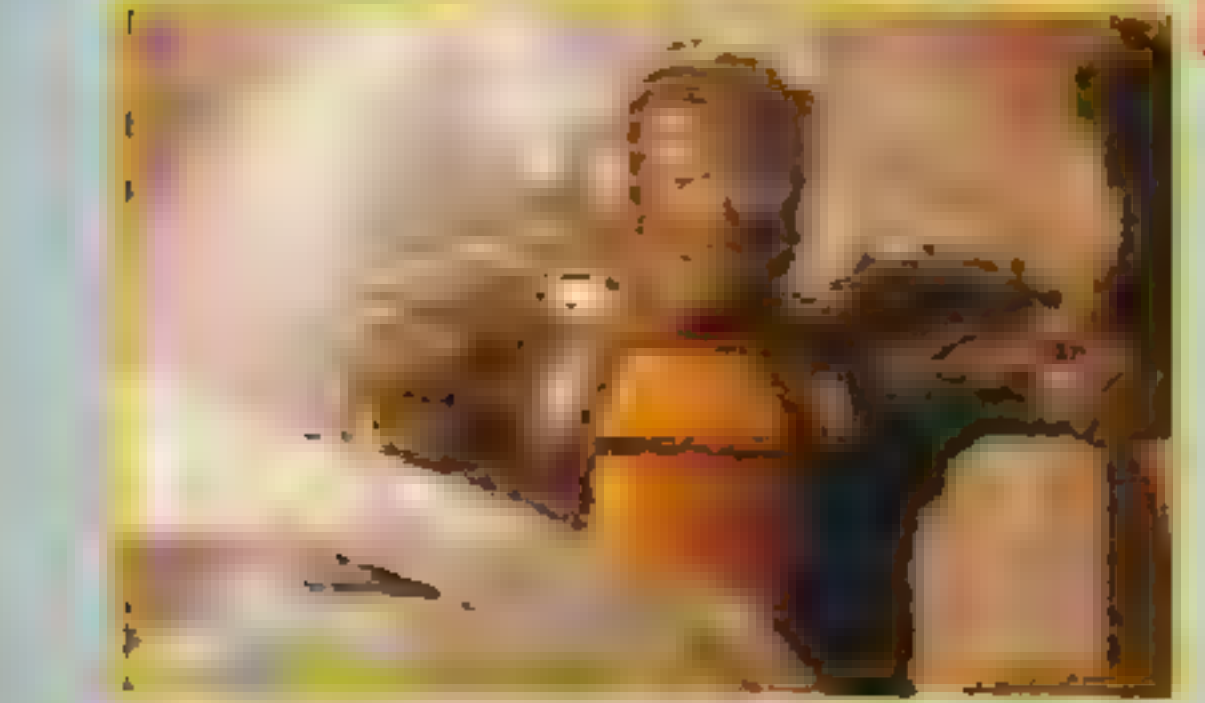
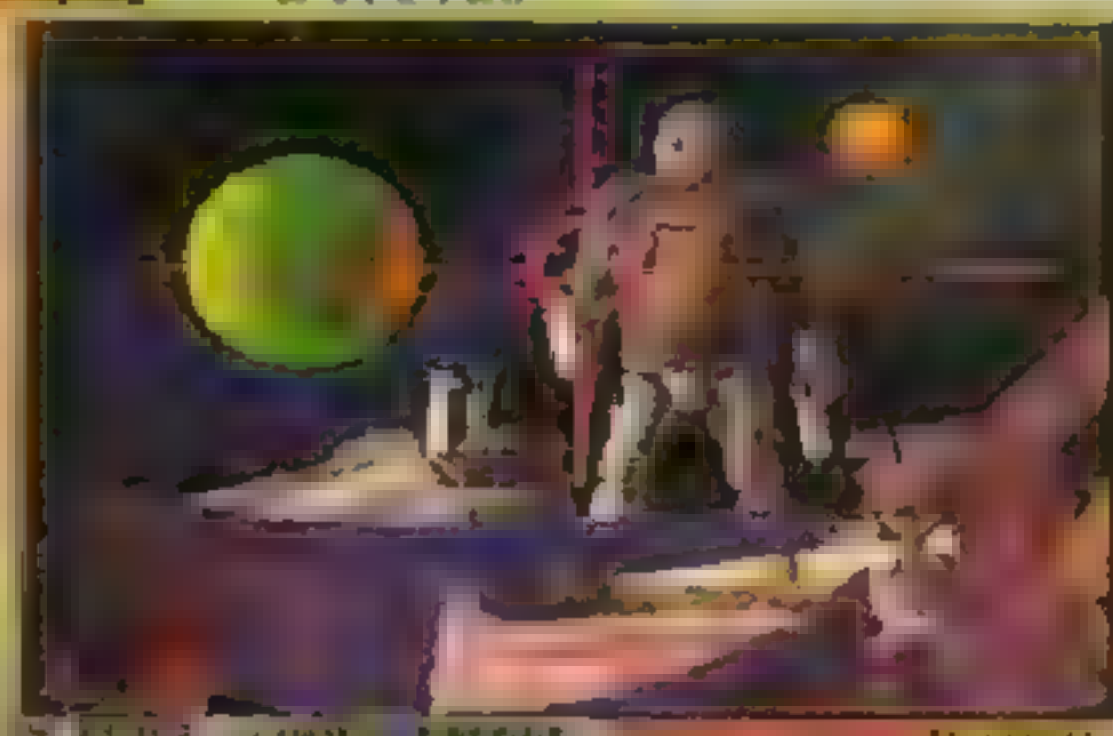
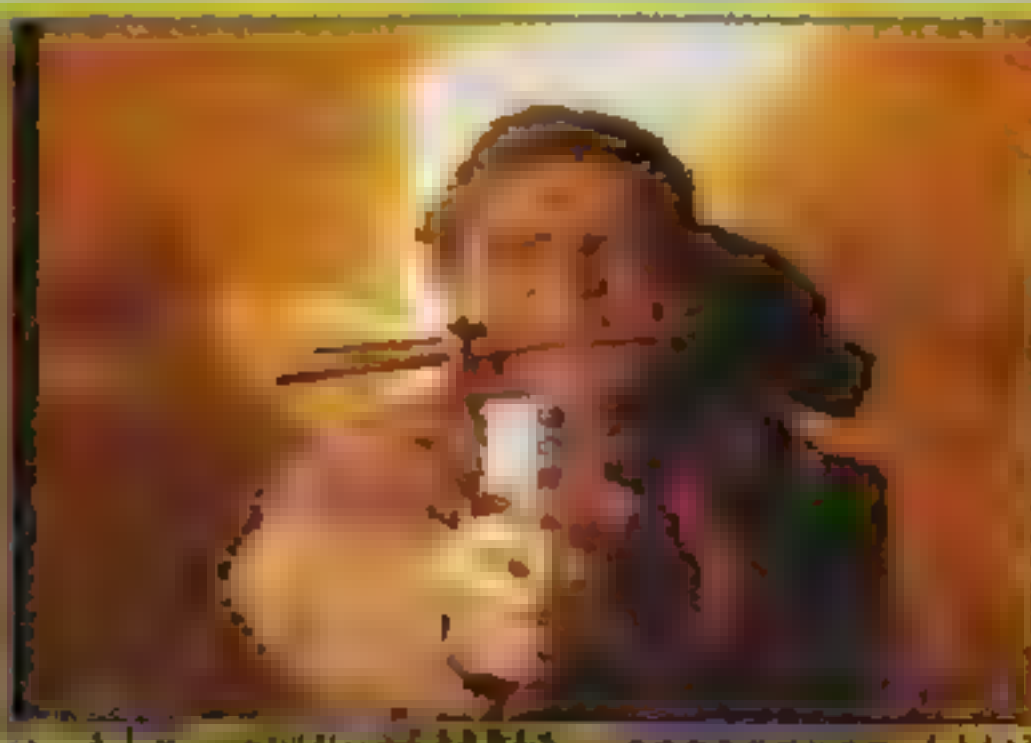
jący się kosmici poprzebieżani w szmaty to już raczej nie to. Rzecz gustu, tym niemniej strzelania jest dużo, gra jest trudniejsza niż poprzednie, ale wykonana znacznie mniej starannie.

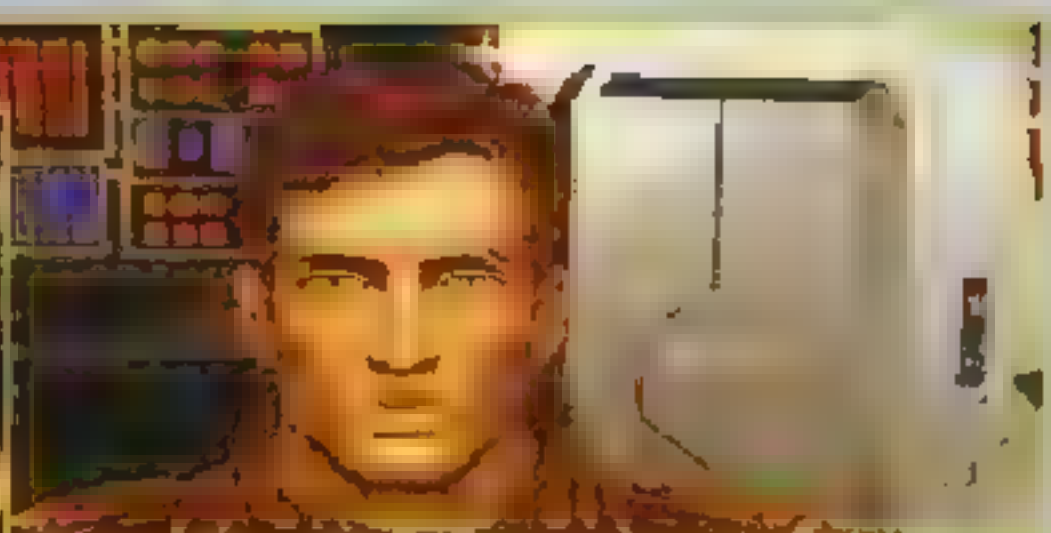
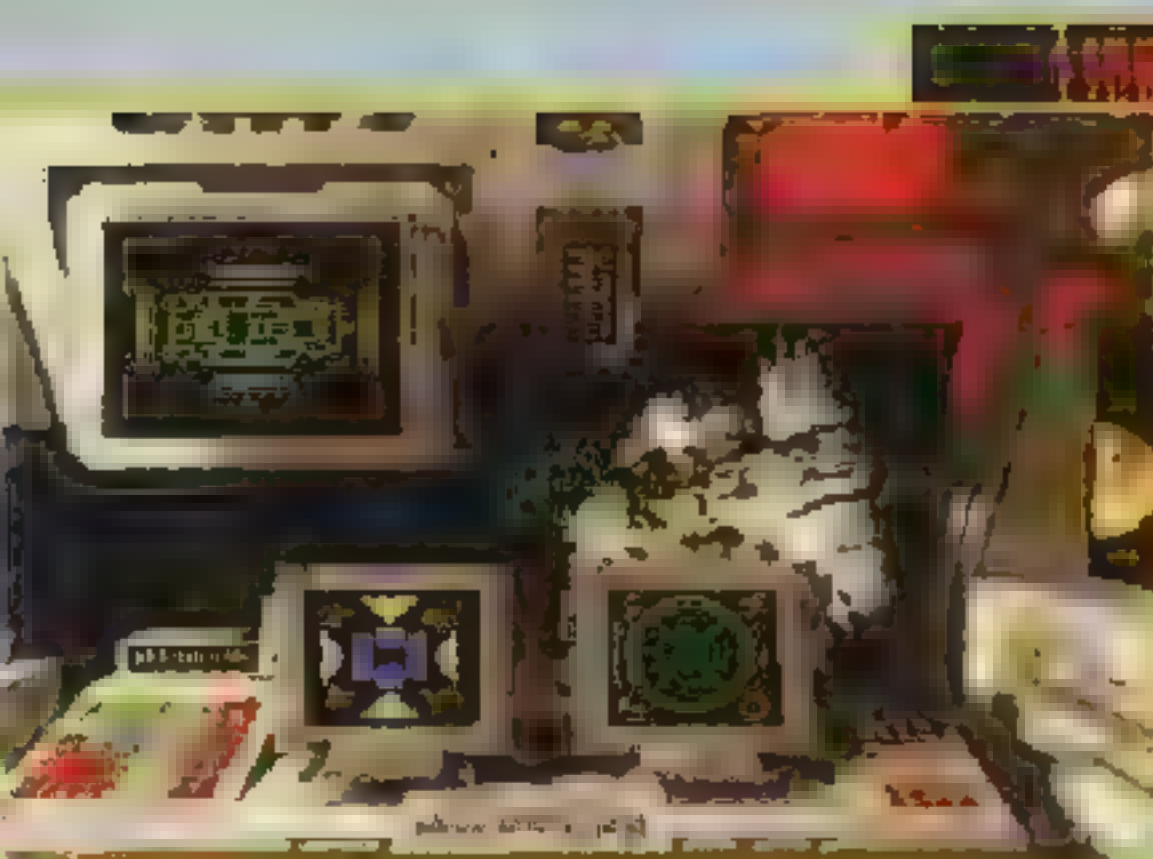
John Zabiya

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-22) 25-07-03

AM.LASERGAMES'94

PC: VGA, SB
CD-ROM
STRZELANINA
80 80 75 100
Cena w zł.
zawiera VAT





angielskiego, bowiem niuanse i podteksty zawarte w wypowiedziach są bardzo istotne dla pomyslnego prowadzenia kosmicznych interesów.

W Polsce PRIVATEER zdobył wielu wiernych fanów, do dziś nadsyłane są do HELPA pytania, a do SAVEGAMERA sztuczki dotyczące tej gry. Skorzystam więc z okazji, że większość zainteresowanych osób zatrzyma oko na tym artykule i wyjaśnię kilka niejasności z opisu wersji dyskietkowej, mimo że Galina i tak stara się to robić na bieżąco.

Przed wszystkim, kochani, nie idźcie na łatwiznę! Pomyślcie trochę – gra to też pewien wysiłek intelektualny, a nie tylko klikanie myszą. Choć jestem przeciwnikiem opisów układających kawę na ławę, to służbowo jestem wam to winien.

Pieniądze po prawidłowo wykonanej misji automatycznie przelewane są na twoje konto. Nigdzie nie musisz się stawiać, ani używać żadnej opcji. Po pewnym czasie wąż się po kosmosie trafisz na początek wątku przygodowego związanego z tajemniczym przedmiotem. Aby dostać się do bazy piratów musisz lecieć prosto z New



Detroit bez żadnych przystanków. Aby rozwiązać cały wątek przygodowy zobowiązany jesteś do wykonania wszystkich misji zleconych przez różnych ludzi, gdyż gra toczy się na zasadzie: ty komuś usługę, on ci w zamian informacje. Sporo problemów macie z systemem Oxford. Muszę przyznać, że rzeczywiście tam jest dość trudno, lecz za którymś razem konwojowanie pisarza powinno wam się udać. Póź-



niej przed wami będzie eksploracja nowych, nieznanych części kosmosu i spotkanie ze statkiem obcych. Jeśli znów ktoś się „zawiesi” to niech chwyci za pióro i kartkę do HELPA przyniesie pan listonosz.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group



PRIVATEER



ORIGIN'94
PC: VGA, SB
CD-ROM 6
SYNTHESIZER
90% 90% 95%
Cena w zł. zawiera VAT



nawet Pentium. Trzeba jednak przyznać, że SYSTEM SHOCK CD robi dobry użytek z możliwości sprzętu.

Milo zaskoczył mnie również fakt, że gra zawiera plik konfiguracyjny do joysticka PHOENIX – czy to zwiastun przyjęcia się na rynku tego dobre-

ORIGIN'94
PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM 9
ROLE-PLAYING
100% 95% 100%
Cena w zł. zawiera VAT

go, choć bardzo drogiego joja?
John Zabiya
Dystrybutor: IPS Computer Group

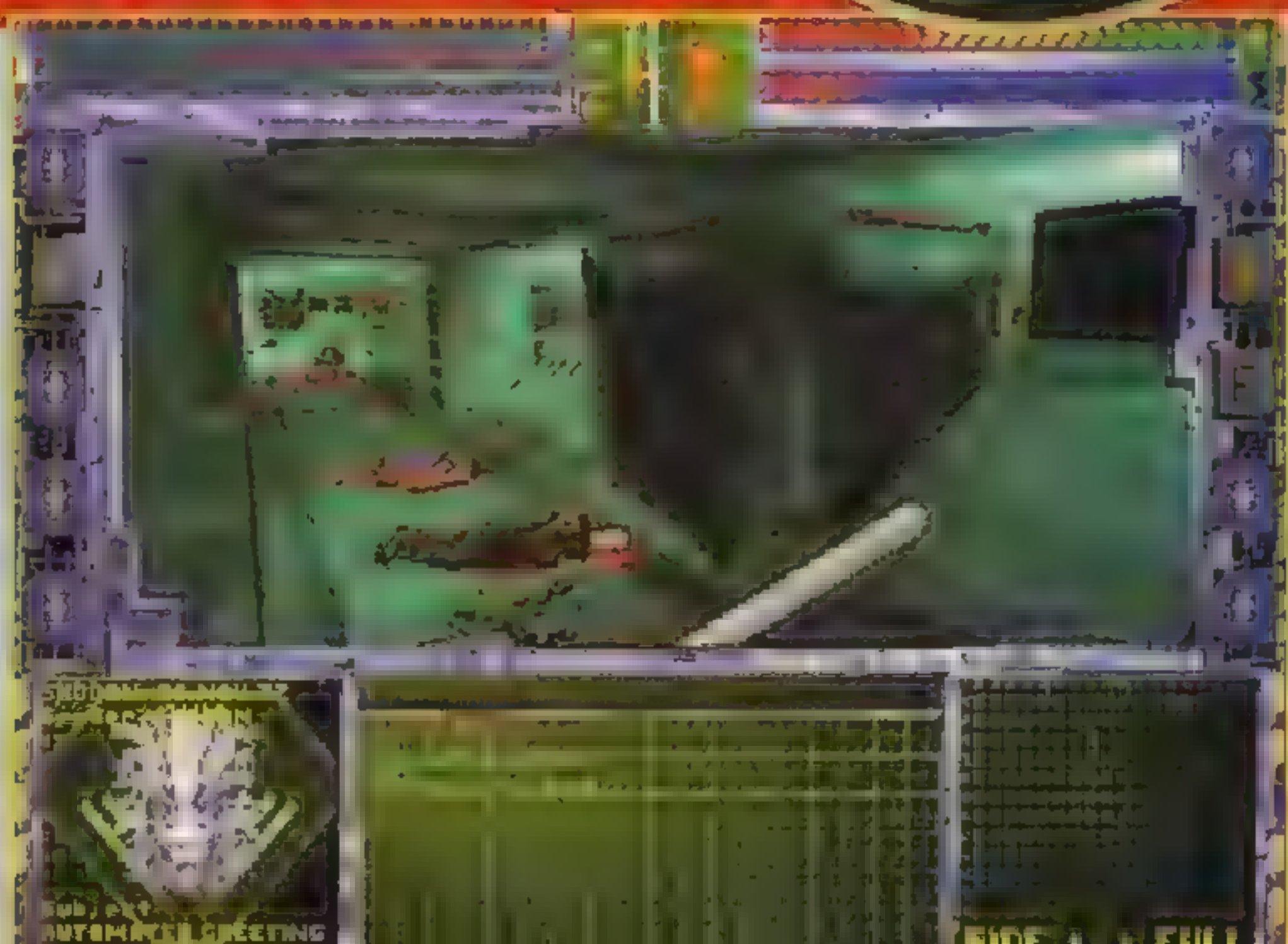
SYSTEM SHOCK (opis w SS'19) jest owocem współpracy najwyższej klasy programistów z LOOKING GLASS TECHNOLOGIES oraz genialnych projektantów z ORIGIN. Gra trochę po macoszemu traktowana przez zachodnią prasę znajduje wielu zwolenników, a naszym zdaniem jest jednym z bardziej udanych produktów zeszłego roku.

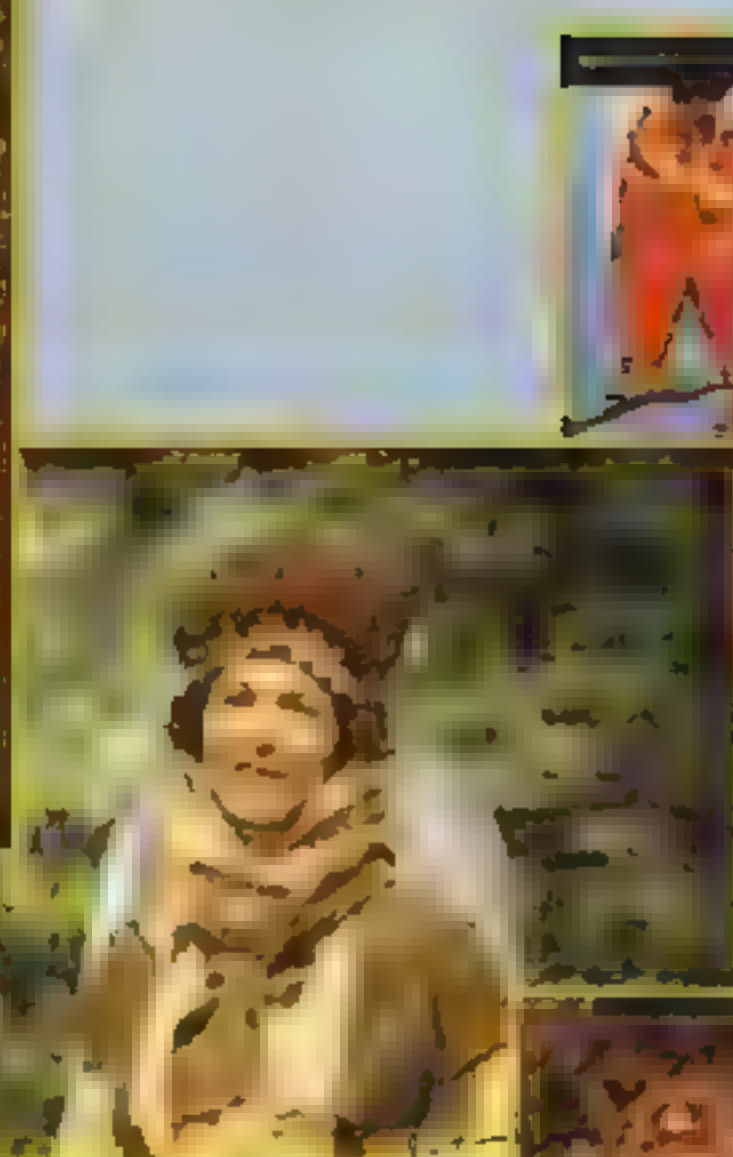
Wersja CD posiada dwojakie usprawnienia, na jakie pozwala pojemność CD-ROM: udźwiękowanie w postaci mówionych komunikatów oraz tryby pracy w podwyższonej rozdzielczości. Wszystkim tym, którzy emocjonowali się SYSTEM SHOCK (w tym polskojęzyczną wersją opracowaną przez naszych redakcyjnych kolegów), gorąco polecam wersję CD. Rozpaczliwe komunikaty od ginących ludzi, ta sama nastrojowa muzyka i obłąkany technochłot Shodan tworzą atmosferę

przyprawiającą czasem o zawal serca.

Posiadacze szybszych maszyn (od 486/DX2) mogą rozkoszować się świetną grafiką w rozdzielczości 640x480. Dostępne są też tryby pośrednie, tj. 320x400 i 640x400, bo tempo gry istotnie „siada” przy przejściu na wyższą rozdzielczość. Stacja Citadel wygląda za to naprawdę imponująco i jeszcze bardziej przerażająco. Programiści przyznają, że byli w stanie zaimplementować dowolny tryb graficzny, jednak nie udźwignęto by tego

SYSTEM SHOCK





Jest rok 2157. Życiu na Ziemi grozi zagałada. Ekosystemy planety rozchwie-
ne są tak bardzo, że ich stabilizacja
w wyniku samoregulacji jest już nie-
możliwa. Osiągnięcie punktu krytyczne-
go jest tylko kwestią czasu. ONZ wraz
z Rządem Światowym podjęły desperackie
działania przywrócenia stanu
równowagi. Plan był iście szalony – wy-

magat przejścia przez no-
wo odkrytą bramę kwantową
do planety AJ3915, by
zdobyć rzadki minerał sorbecyny. O an-
tidotum dla Ziemi trzeba walczyć z in-
sektoidalnymi mieszkańcami AJ3915.
W związku z bardzo srogimi warunkami
atmosferycznymi panującymi na obcej
planecie, ekipa zostanie wyposażona
w ekokombinezony i interfejsy VR. Ty,
Drue Griffin, zostałeś wybrany na jej
członka. W twoich rękach spoczywają
losy dwóch światów.

VORTEX: QUANTUM GATE 2
w zamierzeniu autorów miał się róż-
nić od innych gier, wydawanych na
CD. Powstał jako fantastyczna opo-
wieść, nastrojowa i wciągająca, któ-
ra ma zbliżyć nas do multimedialne-
go przełomu, do jakiego daleko

jeszcze programom.
VORTEX to nowy ro-
dzaj filmu, z gra-
czem w roli głównej
– z dużą swobodą
ruchu, a jednocze-
śnie bez dłuższych

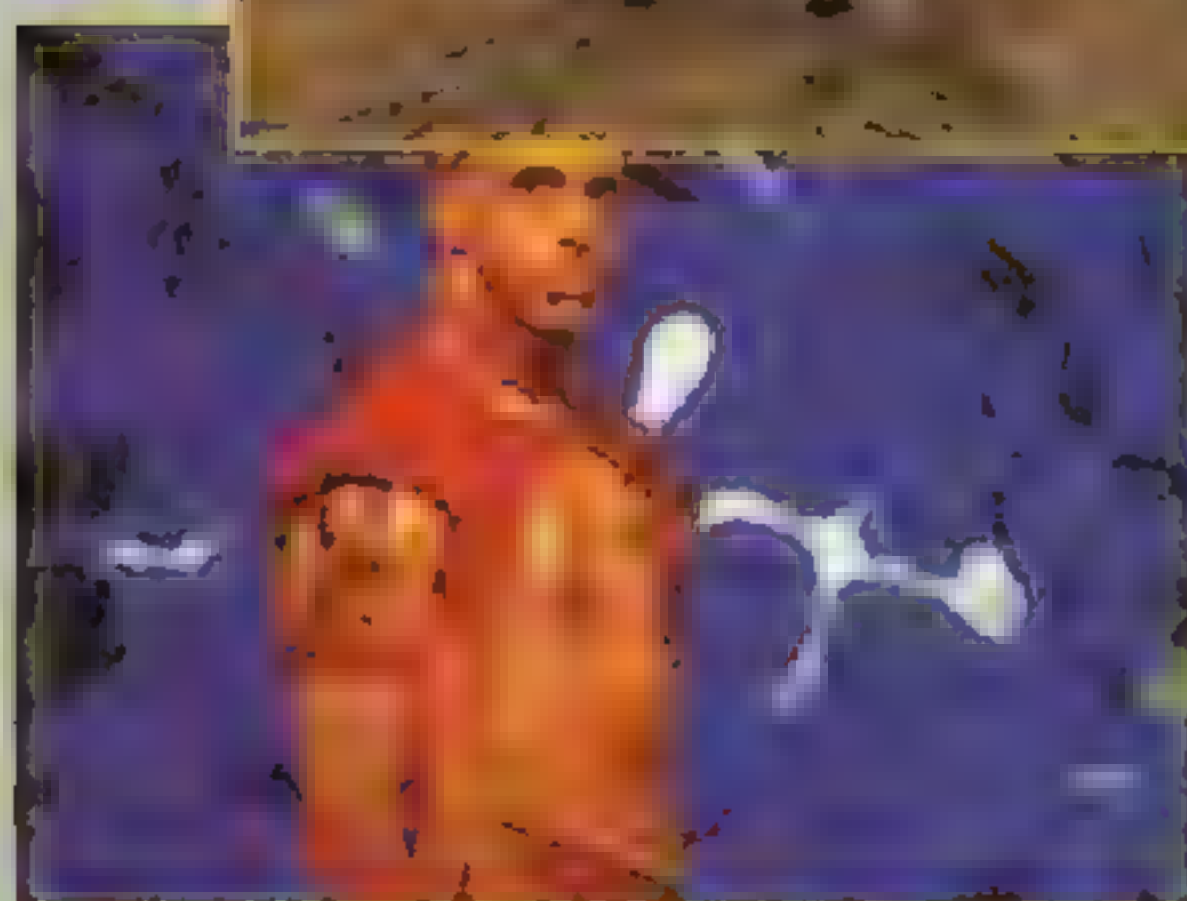
przestojów w akcji.
W tym celu została wy-
korzystana technologia
zwana VirtualCinema,
będąca swobodną im-
plementacją zasady czytania książ-
zek z serii „solo adventure”.

A jak to wygląda w praktyce? Film
rozwija się za każdym razem inaczej,

VORTEX pracuje pod Windows,
więc nie będzie żadnych problemów
z nietypowymi kartami graficznymi czy
dźwiękowymi. Mogą się
natomiast pojawić proble-
my z wydajnością sprzę-
towej komputera. Od stro-
ny audio-wizualnej VOR-
TEX prezentuje się bar-
dzo dobrze – na trzech

krajkach upchano sporo
solidnie wykonanych animacji wraz
z dynamiczną ścieżką dźwiękową. Ter-
min VirtualCinema nie odnosi się, jak
można by przypuszczać, do grafiki, tyl-

VORTEX



HYPERBOLE'94

PC Windows:
SVGA, SB



INTERACTIVE MOVIE

100% 100% 75% 24h

Cena w zł.
zawiera VAT

w zależności od podejmowanych de-
cyzji, przy czym możliwe jest rozpo-
częcie gry od dowolnego momentu.
Wymagana jest znajomość angielskiego,
bo w przeciwnym razie trudno
się będzie zorientować o rozwoju ak-
cji. Dobra dykcja aktorów
pozwala też na osłuchanie
się z tym językiem. Gra jest inna niż wszyst-
kie, dlatego trudno do niej
stosować te same kryte-
ria, co do klasycznych
gier. Jest to przygoda,
którą warto przeżyć.

ko do samego sterownika
gry. Grafika jest obsługiwana przez
driver „Video for Windows”.

User Jama

Dystrybutor: CD Projekt,
tel. (0-22) 25-07-03



1), przygodówka (WING COMMAN-
DER 2: VENGEANCE OF THE KIL-
RATHI), handlowkę (PRIVATEER),
strategię (ARMADA) i „filmówkę”
(WING COMMANDER 3: HEART
OF THE TIGER).

ARMADA jest stosunko-
wo niewielką grą i ze
względu na tematykę, bar-
dzo trudną we wprowadza-

cych uwagę. Prawdopodobnie dlate-
go firma nie zdecydowała się na naj-
mniejsze nawet rozbudowanie gry
w wersji CD. Należy ją traktować po-
 prostu jako wygodniejszą i zajmują-

cą mniej miejsca niż wersja dyskiet-
kowa tym bardziej, że cena obydwu
jest identyczna.

John Zabyaka

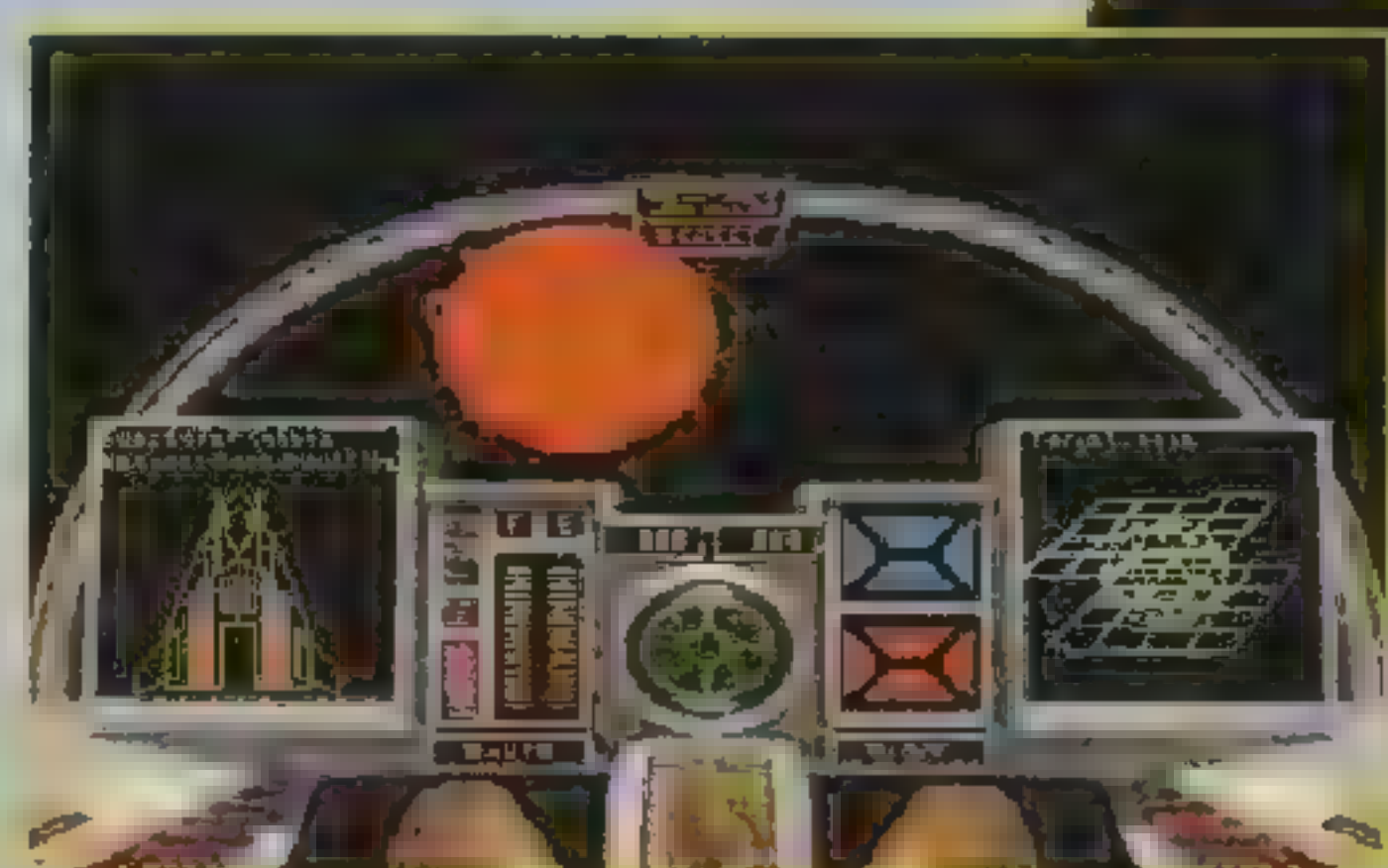
Dystrybutor: IPS Computer Group

ARMADA

WING COMMANDER ARMADA
w wydaniu na srebrnej płycie jest to
dokładnie ta sama gra, jaką znacie
z wersji dyskietkowej (opis w SS'20).

Tytułem przypomnienia: seria gier
wydawanych pod szyldem WING
COMMANDER charakteryzuje się
połączeniem kosmicznego symula-
tora z elementami gier zupełnie in-
nego typu. W tej serii wydano już:
strzelaninę (WING COMMANDER

niui jakichkolwiek upiększeń,
usprawnień i elementów odciągają-





**Dla Polaka
Mac zawsze był
synonimem
bardzo dobrego
i bardzo drogie-
go komputera
z Ameryki.
Dzięki polityce
informacyjnej
prowadzonej
przez firmę SAD
sytuacja ta
zmienia się,
choć bardzo
powoli. Tutaj
mogą pomóc
tylko specjalne
oferty, w ra-
mach których
będzie można
taniej zaku-
pić ten bądź
co bądź drogi
sprzęt. Taka
jest właśnie
najnowsza
inicjatywa
Apple SAD,
której ha-
słem jest
wymiana
dowolnego
ośmiobitowe-
go komputera
na prawdziwe-
go Maca.**

Wielka akcja promocyjna modelu LC 475 skierowana jest głównie do odbiorców indywidualnych i szkół. Za bardzo atrakcyjną cenę proponuje się w pełni kompletny komputer, gotowy do działania natychmiast po wyjęciu z kartonu.

Idea akcji polega na umożliwieniu użytkownikom zmiany starych 8-bitowych platform sprzętowych (Atari, Spectrum, Commodore...) i 16-bitowych (XT, AT...) na 32-bitowy sprzęt. Każdy bowiem, kto zwróci w czasie trwania akcji stary komputer (konieczne musi on działać, choć może być bez magnetofonu, monitora, twardego dysku i innych peryferiów) otrzyma dodatkową zniżkę w wysokości 100%.

Pamiętać przy tym należy, że Macintosh LC 475 posiada w standardowym wyposażeniu wszystkie cechy dużych Maków, tzn.: szybki kontroler SCSI pozwalający na podłączenie nawet sześciu urządzeń zewnętrznych takich jak CD-ROM, twardy dysk, SyQuest itd., wbudowane możliwości AppleTalk – funkcje sieciowe, dźwięk stereo, napęd dyskiety SuperDrive odczytujący dyskietki z PC, mysz, łatwość obsługi.

■ System 7.1

Magia Macintoshy polega na bardzo sprawnym oprogramowaniu, w tym na Systemie Operacyjnym, który już wiele lat temu stał się pretekstem

Dystrybutor:
Apple Computer SAD IMC Poland
Warszawa, ul. Mangalia 4
tel. (0-2) 642-70-09
fax (0-2) 642-70-08

Cena: 1199\$ + VAT
1099\$ + VAT po zwrocie
starego komputera

■ Software

Na rynku dostępnych jest ok. 6000 aplikacji, z tego w Polsce już kilkaset. Prawie wszystkie kluczowe programy znane pod Windows mają swoje Mako-

Macintosh LC 475

Szkoły nie muszą zwracać sprzętu, a nawet mogą zostać zwolnione z cła.

■ Macintosh LC 475

Macintosh LC 475 jest najwyższym modelem z rodziny LC opartym na procesorze Motorola 68040 taktowanym zegarem 25 MHz. W wersji promocyjnej dostarczany będzie z: 4 MB pamięci RAM, dyskiem twardym 250 MB – w tym ok. 200 MB zainstalowanego oprogramowania – z 14" monitorem kolorowym z kineskopem SONY Trinitron oraz polską klawiaturą. Dodatkową atrakcją jest bezpłatny pakiet Claris Works w wersji polskiej i słownik angielsko-polskiego.

dla stworzenia Windows, mimo to jest wciąż znacznie od nich sprawniejszy i łatwiejszy w użytkowaniu.

W wersji polskiej dodatkowo załatwiony jest problem polskich znaków, które udostępniane są w każdej aplikacji. O intuicyjnym charakterze porozumiewania się z komputerem niech świadczy przykład jednego z kolegów redakcyjnych, który posadzony pierwszy raz w życiu przed Makiem, po 60 sekundach instruktażu spędził przy nim kilkanaście godzin, nie mając ani jednego problemu w stylu: „jak mam to zrobić...“.

we odpowiedniki, w tym np. Word 6.0, Wordperfect 3.1, Excel 5.0, Fox Pro 2.6 i wiele innych. Dostępnych jest też kilkaset gier, w tym większość nowości.

Wśród programów zainstalowanych na dysku LC 475 można znaleźć: emulator Commodore 64, emulator Spectrum, kilka filmów, kilkadziesiąt gier i dem, oprogramowanie edukacyjne i wiele innych niespodzianek.

■ Podsumowanie

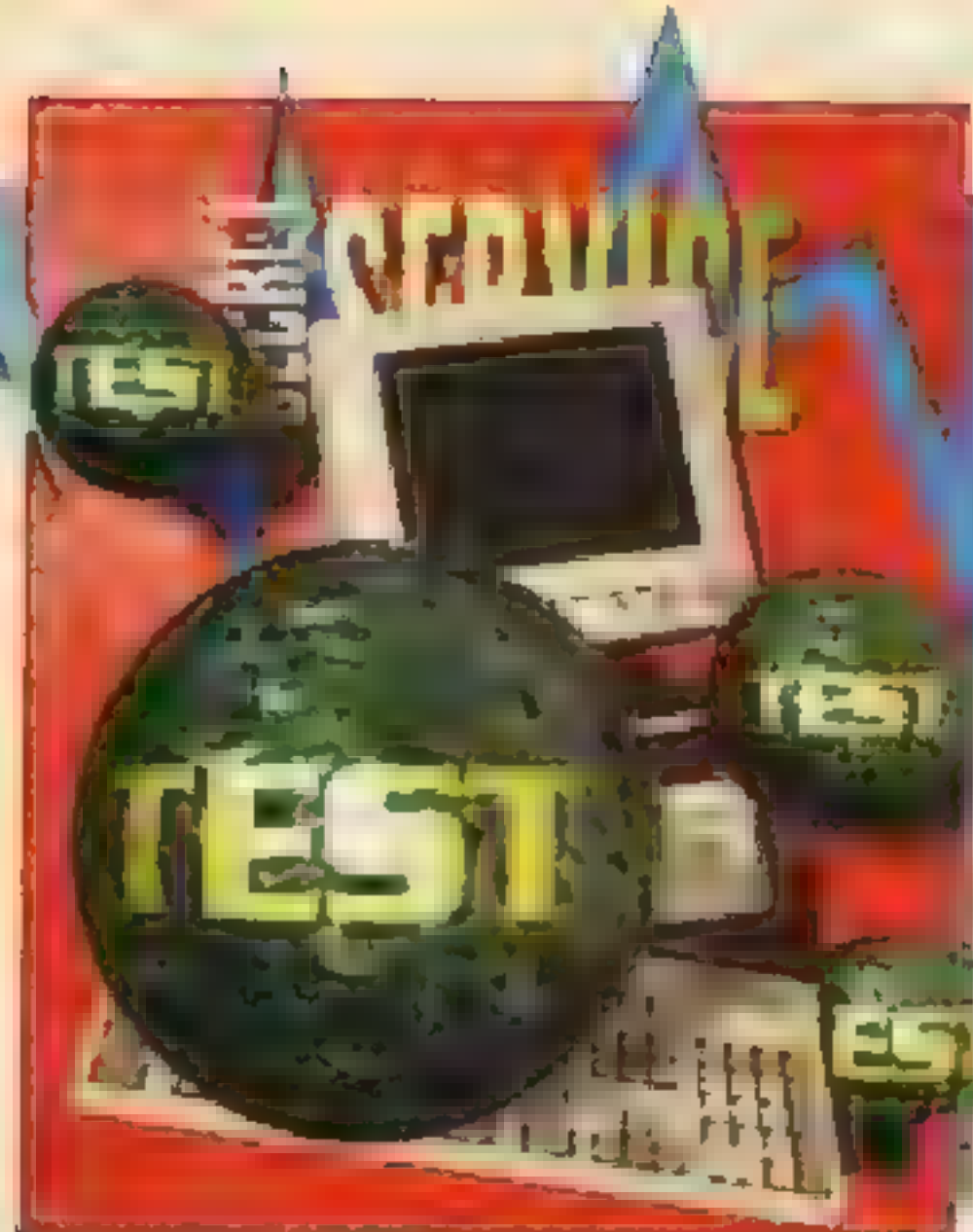
LC 475 jest bardzo wygodnym narzędziem do zastosowań domowo-biurowych. Do zalet należy też dodać wyjątkową łatwość rozbudowy, absolutny brak problemów z konfigurowaniem czegokolwiek, w pełni polski system operacyjny o niespotykanej przyjazności (intuicyjny), dostęp do spolszczonego oprogramowania po rozsądnych cenach (szczególnie pakiety edukacyjne dla szkół). Wart swojej ceny.

■ Dane techniczne

Procesor: Motorola 68040/25 MHz
Pamięć: 4 MB RAM rozszerzalna do 36 MB
Napędy: SuperDrive 1,44 MB, dysk twardy 250 MB, możliwość podłączenia zewnętrznego dysku i CD-ROM
Monitor: 14" Trinitron
Kolory: 256 kolorów, po rozbudowie o 512 KB VRAM – 32768 kolorów
Złącza:
– ADB – mysz, klawiatura
– SCSI – podłączenie do 6 urządzeń zewnętrznych
– dwa porty szeregowy
– stereofoniczny port wejścia i wyjścia dźwięku
– gniazdo PDS na dodatkową kartę np. Ethernet
Sieć – port szeregowy Apple Talk
Dźwięk – wbudowany głośnik
– stereofoniczny 8-bitowy dźwięk sterujący wzmacniaczem lub słuchawkami, częstotliwość próbkowania od 11 do 22 KHz
Klawiatura, mysz, wbudowany zegar podtrzymywany baterią litową.

**Waldemar
Nowak**





Czy jesteś pod ogniem ostrzału, czy głęboko w Kosmosie, czy też za kierownicą samochodu – nie zastąpi dobrego joya. Joystick do Peceta to jednak nie taka prosta sprawa. Nowy standard wtyczki, ustanowiony przy wchodzeniu na rynek dzisiejszego PC nie pozwalał na stosowanie zwykłych joysticków pasujących do Amigi, C-64 czy nawet Spectrum. Konstruktorzy założyli bowiem, że przy tej okazji wprowadzą nowatorski system analogowy, który miał być przeszczepiany na inne modele komputerów.

Z tym pomysłem nie udało się jednak IBM-owi przebić, a nowy standard był raczej pomijany przez znaczących producentów joysticków.

Efektom tego była bardzo uboga oferta – zaledwie kilka modeli w skali całego świata, a do tego w przeważającej części były to tandety. Nie były rozwijane ani ulepszone, bo po prostu nie zaistniały na rynku. Nie wiadomo dlaczego, ale sprawa joyów do PC była przez cały czas traktowana po macoszemu, również przez producentów gier. Jak więc mieli zachowywać się użytkownicy? Nie dziwnego, że 90% graczy korzysta z klawiatury, mimo że w niektóre typy gier wręcz nie sposób grać bez joya.

Ofertę dobrych joysticków w przystępnych cenach, które do tego byłyby sprawne, trwałe i godne zaufania. Jak dotąd nie dało się zauważyć obecności wyboru pecetowskich joyów u żadnej z firm, milczą nawet tacy potentaci jak Quickjoy i Quickshot. Wydaje się, że znową milczenia ma szansę przełamać młoda firma Suncom, której produkty wydają się spełniać wszystkie powyższe warunki.

Joystick dla każdego

Firma Suncom za pośrednictwem przedstawicielstwa – firmy AX Computing wkracza na polski rynek ze swoją ofertą joyów do peceta. Mieli-

dem i budową, którą doceniamy za funkcjonalność, mimo że niektóre wyglądają co najmniej nowatorsko.

Joye podłączaliśmy do karty GAMEPORT 2000 również firmy Suncom, który daje m.in. możliwość podłączenia dwóch joysticków do jednego portu, a także kompensację szybkości na wyjściu, dzięki czemu działa zarówno z XT jak i z PENTIUM.

Pałki testowaliśmy w grach, które są klasycznymi przedstawicielami w swoich gatunkach. Wybraliśmy następujące tytuły: TIE FIGHTER (symulator kosmiczny), INDYCAR RACING (wyścigi), RAPTOR (strzelanina), SUPERFROG (platformówka) i DOOM (virtu-

Joysticki spod znaku Suncom

Sytuacja zaczęła się poprawiać na początku 1994 roku, kiedy to firma Advanced Gravis – wówczas produkująca „pady” do konsol – wyszła z szeroką ofertą dobrych pecetowskich joysticków (GamePad i Analog Pro – test w SS'16).

Firma ta prowadzi jednak politykę drogiej i bardzo drogiej produkcji, o czym świadczy również ich najnowszy joy do symulatorów Phoenix (test w SS'21).

Rynek długo czekał na szeroką

śmą okazję testować cztery z siedmiu modeli znajdujących się w ofercie.

Każdy z testowanych joysticków wyposażony jest w pokrętkę centrującą oraz przełącznik sygnału FIRE (zmiana przycisku).

Joysticki wykonane są solidnie i mimo naprawdę forsujących testów ani razu nie zawiodły – nie było mowy o pęknięciu styków czy jakże częstym wyłamaniu potencjometra. Joye charakteryzują się eleganckim wyglą-

al reality?). W każdej kategorii przyznawaliśmy oceny od jednej do czterech gwiazdek. Wyniki znajdują się w tabeli.

G-FORCE

Oto marzenie każdego fana symulacji i wyścigów. Służy zarówno jako wolant/drażek/kierownica myśliwca, jak i po zamocowaniu odpowiednich blokad jako kierownica wyścigówki. Cztery przyciski FIRE i regulacja prędkości (przepustnica – throttle) i znakomite mocowanie – na przysawki lub na skraj biurka przy pomocy odpowiednich zacisków. Ma dwa suwaki do centrowania.

FLIMAX

Typowy joy analogowy, nieco podobny do Analoga firmy Gravis. Zaskakuje stosunkowo wieloma funkcjami: regulacja prędkości zarówno dla prawej jak i leworęcznej, suwak pełniący funkcję orczyka (rudder) lub drugiego joya, dwa suwaki do centrowania. Trzeba się do niego przyzwyczaić, gdyż stawia zdecydowany opór podczas wykonywania ruchów. Dzięki niemu bezproblemowo powraca do pozycji zero-zero.

FX 2000

Znakomity pod każdym względem joy



Dystrybutor
AX Computing, 91-158 Łódź, ul. Lmiana 27/18
tel. (0-42) 37-26-29, fax (0-42) 32-63-46

Amiga CD32 jest typową konsolą do gier. Można ją jednak wykorzystywać jako pamięć masową w dostępie do danych zgromadzonych na licznych bibliotekach CD-ROM. Tu jednak pojawia się problem: CD32 nie jest wyposażona w żaden rodzaj zapisywalnej pamięci dyskowej – dane z kompaktów należy więc przesłać do innej Amigi.

W sklepach można znaleźć kilka urządzeń tego typu, zarówno produkcji polskiej jak i zagranicznej. Zajmiemy się dwoma polskimi interfejsami produkowanymi przez firmy Elsat i Magurex.

■ Elsat CD32 Interface

Interfejs podłączany jest do złącza AUX w CD32 i portu SERIAL w zwykłej Amidze. Posiada pięciobolcowy wtyk standardu DIN służący do podłączenia klawiatury od komputera PC. Niedogodnością interfejsu jest zastosowanie zbyt krótkiego kabla SERIAL (kilkanaście centymetrów), co zmusza użytkownika do stosowania przedłużacza, w przeciwnym wypadku bowiem trzeba by stawiać CD32 w miejscu, gdzie przesłania ona stację dysków.

Elsat nie dostarcza żadnego oprogramowania komunikacyjnego, tak więc po wciśnięciu dwóch wtyczek trzeba sobie radzić samemu. Potrzebne jest dwojakie oprogramowanie: na dyskietkach (do Amigi) i na CD (dla CD32).

■ Magurex Sernet interface

Sposób instalacji drugiego interfejsu jest identyczny, na szczęście producent

wyposażył go w kabel wystarczającej długości. Produkt firmy Magurex różni się od poprzedniego brakiem złącza klawiatury, posiada za to dodatkowe wyprowadzenie AUX, dzięki czemu złącze takie można dokupić i podłączyć oddzielnie.

Z urządzeniem dostarczane jest oprogramowanie komunikacyjne w wersji dyskietkowej. Składa się na nie pakiet SerNet tworzący w obu Amigach urządzenie logiczne NETWORK; oraz program Twin Express, w którym komunikację pomiędzy Amigami rozwiązano w sposób znany z Shell i CLI – pliki kopiuje się za pomocą poleceń przypominających znane z AmigaDOS.

W tym przypadku również trzeba osobno zakupić CD, na którym znajduje się któryś z programów posiadany w wersji dyskietkowej, aby doprowadzić do komunikacji pomiędzy Amigą a CD32.

■ Komunikacja

Wykorzystaliśmy kompakt „Network” firmy Weird Science, na której znajdują się zarówno SerNet jak i Twin Express oraz kilka innych programów komunikacyjnych i sporo dodatków (dyski Fisha, AMOS PD, zbiory obrazków itp.).

Oprócz wspomnianych programów można korzystać także z trzeciej drogi po-

rozumienia między Amigami – programów do obsługi modemu. Omawiane interfejsy są bowiem niczym innym, jak kablami null-modem, więc połączenia mogą być obsługiwane przez programy Baud Bandit czy Term. W tym przypadku pliki przesyła się używając opcji UPLOAD na

szczych ilościach” stworzono CD) może stać się prawdziwą mordęgą. Sytuację ratuje nieco Twin Express, który przesyła pliki ok. cztery razy szybciej, jednak nawet i w tym przypadku trzeba zdawać sobie sprawę, że transmisja np. 20 MB zajmie prawie 40 minut.

Interface do CD32

CD32 i DOWNLOAD na drugiej Amidze. Jest to jednak najmniej wygodne.

■ Na koniec

Należy wspomnieć o zasadniczej wadze tego typu rozwiązań – wyjątkowej powolności transmisji. Przesłanie pliku o długości 263 KB (program Terminus z płyty NETWORK) za pośrednictwem programu SerNet trwał ok. 2 minut. Przesyłanie większych ilości danych (a to właśnie z myślą o „wię-

Podłączenie CD32 do Amigi jednym z opisywanych interfejsów ma charakter amatorski. A co ma zrobić osoba chcąc mając CD korzystać na większą skalę z danych na kompaktach? Po prostu dokupić moduł SX-1 (za ok. 800 zł) wyposażony w złącze twardego dysku i podłączyć twardego bezpośrednio do CD32. To jednak temat na zupełnie inny artykuł.

Paweł Chmielowiec

Elsat CD³² interface

Dystrybutor: „Amiga” s.c.
Warszawa, ul. Batorego 10
tel. (0-22) 25-60-31 w. 102, 103, 104
Cena: 88,- zł (zawiera VAT)

Sernet interface

Dystrybutor: Magurex
05-820 Piastów, ul. Mickiewicza 45
tel. (0-2) 723-75-05
Ceny: interface – 50,- zł (z VAT)
złącze do klawiatury – 40,- zł (z VAT).

do gier zręcznościowych, cechujący się ergonomicznym wykonaniem pałki. AUTOFIRE, przełącznik zamiany FIRE, regulacja prędkości. Ma też unikalną opcję „przekreślenia pałki” o kilkadziesiąt stopni w lewą lub w prawą stronę, bardzo przydatną przy rzutach trójwymiarowych w grach takich jak FIFA SOCCER.

■ AXYS

Estetycznie wykonany małe analog, który wbrew pozorom znakomicie zachowuje się we wszystkich grach. Posiada świetną podstawkę pod nadgarstek którą można zdjąć lub założyć w zależności od upodobań. Ma dwa suwaki do centrowania i przełącznik sygnału FIRE.

■ Podsumowanie

Zarówno G-FORCE jak i FLIMAX to pałki ukierunkowane na symulacje, przy czym FLIMAX daje sobie też radę w zręcznościówkach. FX 2000 najlepiej spisuje się w grach zręcznościowych lecz i z symulacji wychodzi obronną ręką. AXYS to natomiast doskonała broń na wszystkie platformy.

Czyżby więc firma Suncom przełamała zastój na rynku pecetowskich joyów? Odpowiedź na to oczywiście rynek. Uważam jednak, że przedstawione joysticki stanowią bardzo ciekawą ofertę, skierowaną do graczy wszelkiej maści. Zważywszy, że na wszystkie modele udzielana jest roczna gwarancja, to przy tak przystępnych w stosun-

ku do konkurencji cenach, mają one szansę stać się bardzo popularne.

Na koniec ciekawostka: wszystkie joysticki dzięki przejściówce także firmy Suncom można podłączyć do Amigi i używać ich w grach zgodnych ze standardem MicroProse Analog, czyli



G-FORCE FLI-MAX FX-2000 AXYS

w większości symulatorów. Czyżby więc zanosilo się na kolejny przełom?
Marcin Kamil Górecki

	DOOM	SUPERFROG	RAPTOR	INDYCAR	TIE FIGHTER
od biedy da się grać, choć przy minimalnym łabaniu analogiem	zbyt duże opóźnienia w reagowaniu na ruchy	czymś więcej, nie ma naprawdę czegoś, czego byś chciał użyć	nie jest zbyt dużym opóźnieniem w reagowaniu		
zupełnie nie nadaje się do takich gier	gra się z trudnością (zbyt szerokie wymachy)	doskonały, idealny do platformówek	bardzo fajnie i całkiem sterownie		
zdecydowanie nie nadaje się do takich gier	bardzo się rowały, ale trzeba się za bardzo pamiętać, żeby wachać	perfekcyjny, wyczuwalny, stworzony do strzelanek	zastanawiam się, czy to dobry wybór pod tytuł „zastanawiam się”		
rewelacyjny, wrażenie jak w prawdziwym samochodzie	gra się doskonale, szybko wraca do pozycji centralnej	prawie wzorowo, czuć że jest naprawdę szybki	wygodny, dobrze reaguje, szybko się centruje		
widnie rezultaty, choć trzeba się dobrać przyzwyczaić	działa nieźle, choć trzeba włożyć trochę wysiłku w manewrowanie	działa nieźle, choć wszystko dzieje się trochę za szybko	bardzo wygodny, gra się miękko i delikatnie		

Orientacyjne ceny (z VAT):

G-FORCE	236,- zł
FLI-MAX	160,- zł
FX 2000	91,- zł
AXYS	91,- zł

JAZZ JACKRABBIT

Masz problem?
STRZELAJ!!!

*Pamiętasz bajkę o zającu i żółwiu? Ta historia jeszcze się nie skończyła!
Nadszedł czas ostatecznej rozgrywki...*

Międzygalaktyczny terrorysta, Devlin Skorpupa porwał księżniczkę zajezy, by zaplanować nad Galaktyką. Możesz wyrównać rachunki, jeżeli tylko podolasz...



Do nabycia
kasytkowo w formie
lub w najlepszych
sklepiach
oprogramowaniem

xland

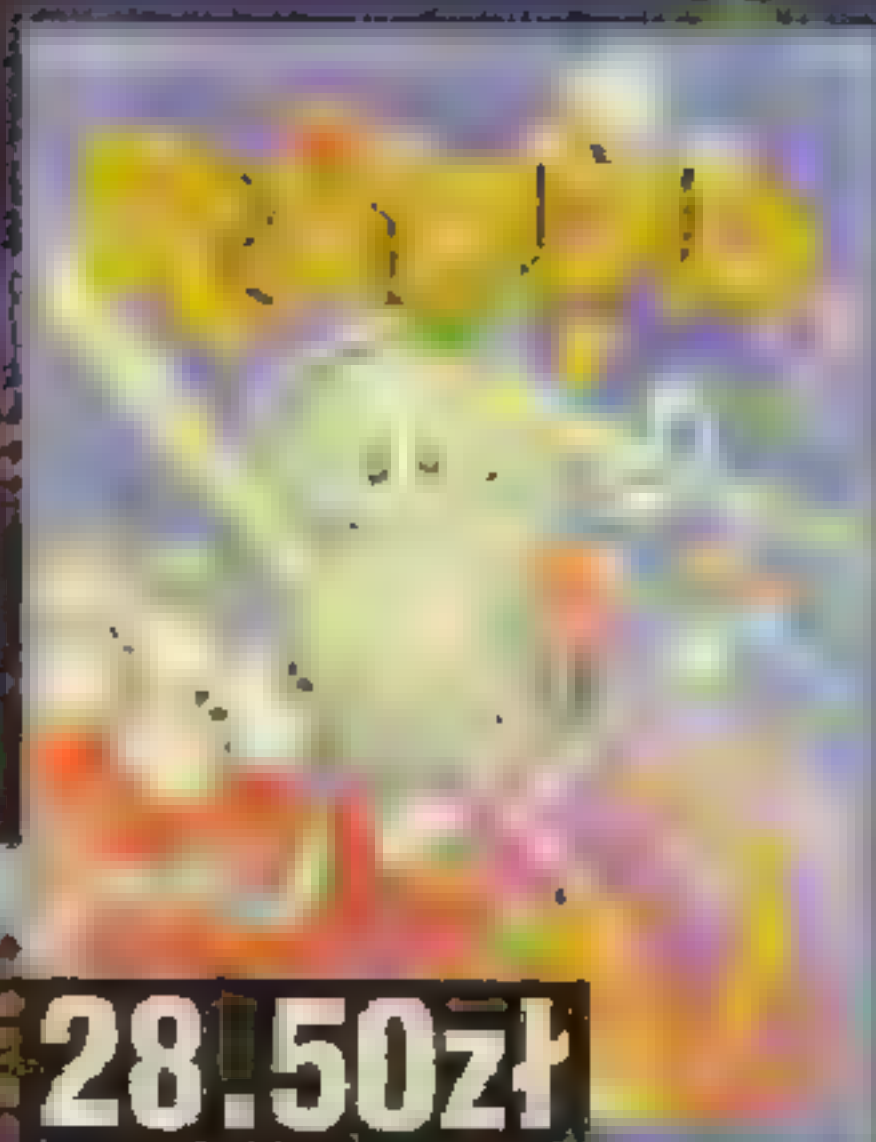
skr. poczt. 57

31-557 Kraków 49

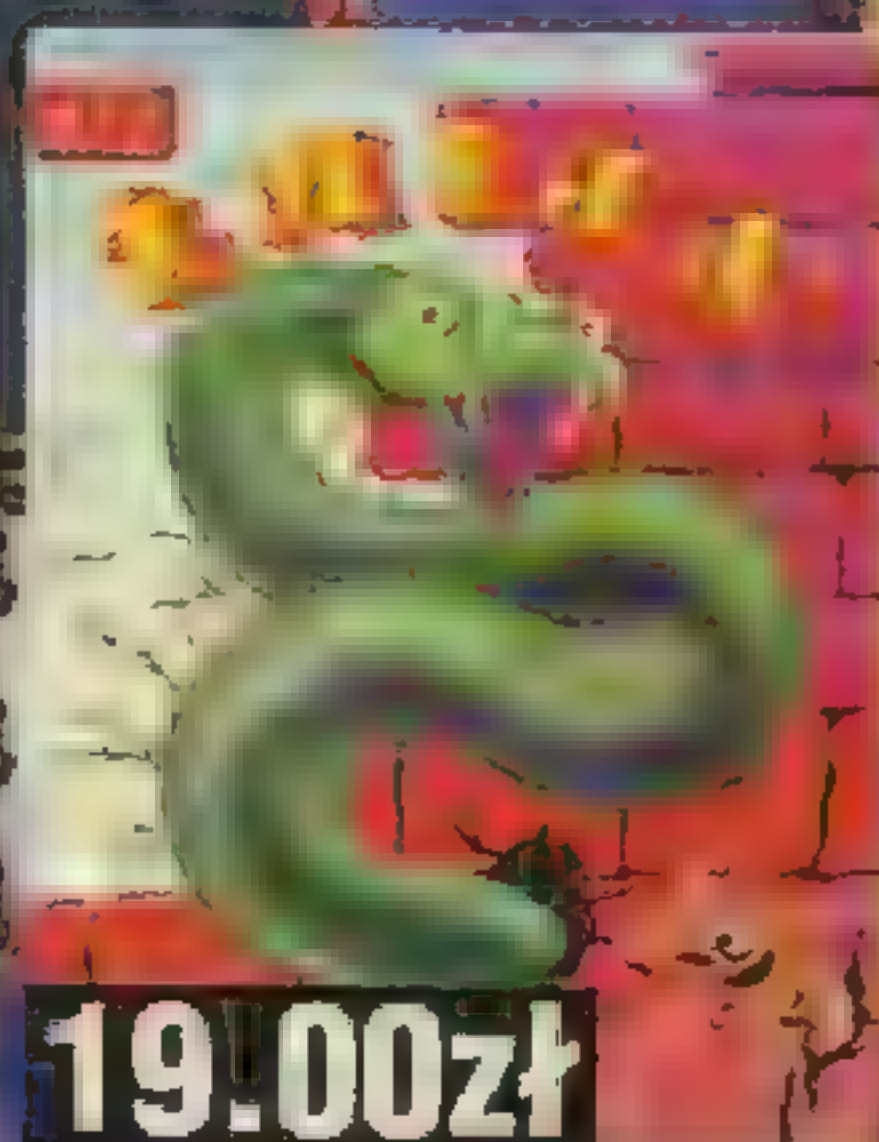
tel (012) 111-033 w. 560, 561

internet: mail@xland.pl

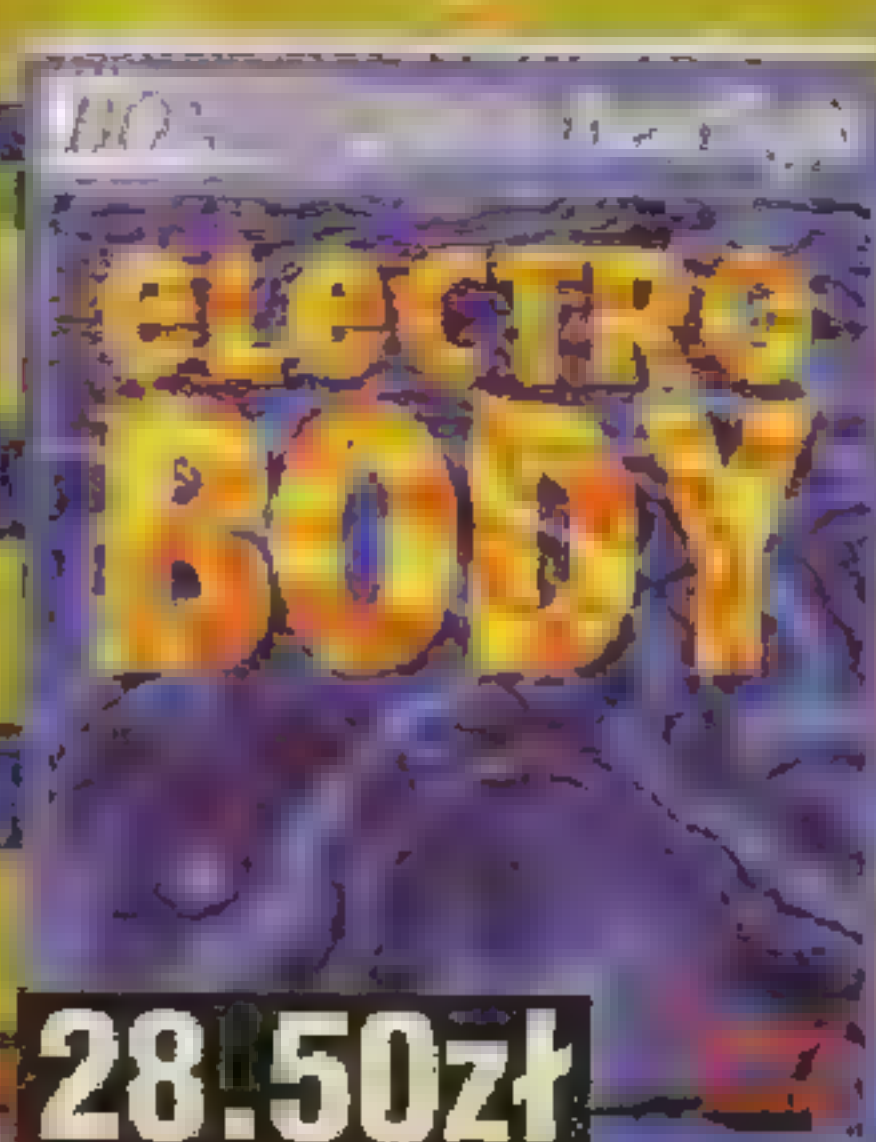
36.00zł



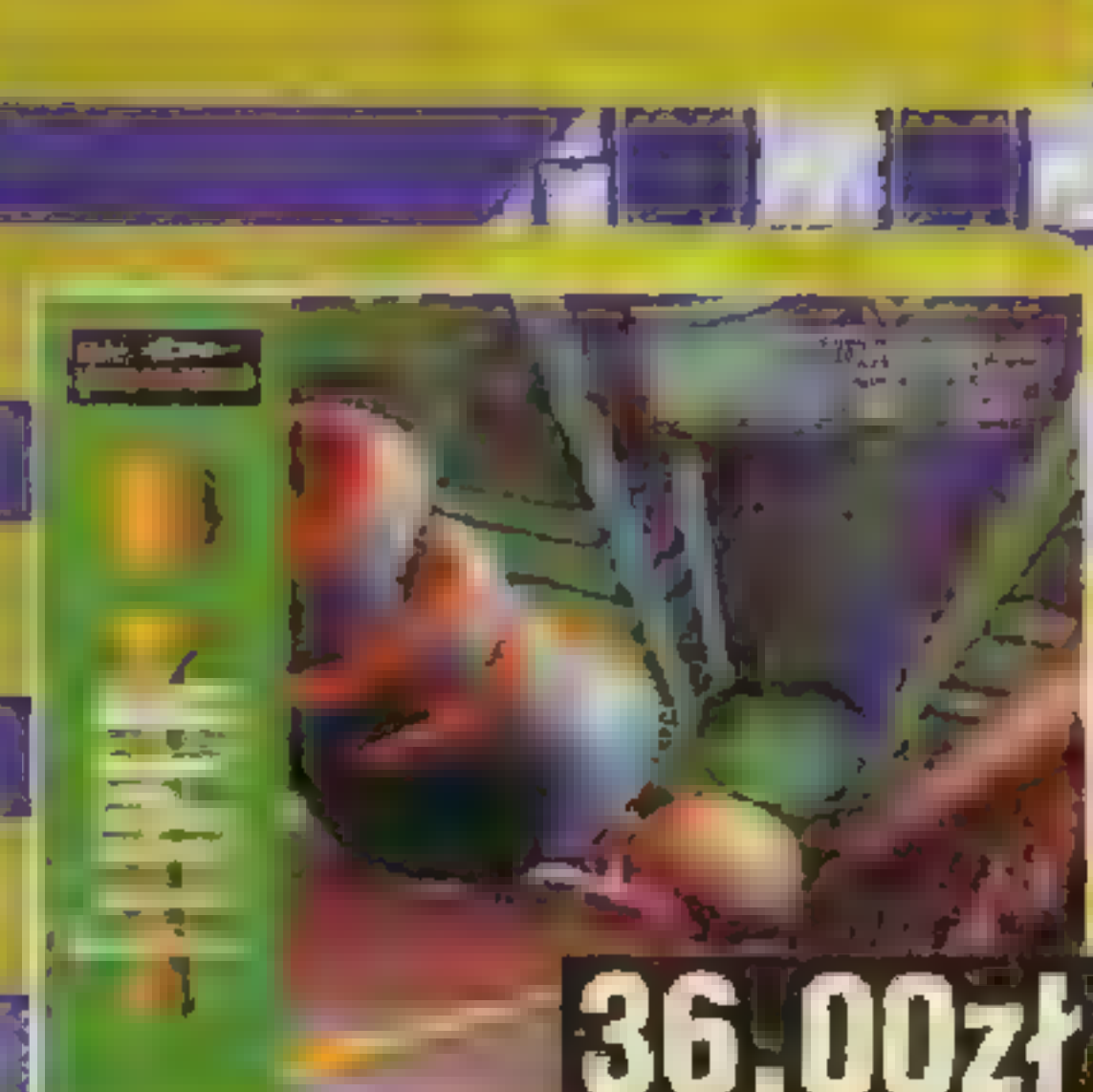
28.50zł



19.00zł



28.50zł



36.00zł



03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Amiga

ALADDIN (A1200) hit!	79.00
AMERICAN POKER hazardowa 18lat.	9.00
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BANSHEE (A1200) strzelanina	52.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa	39.00
BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport	44.00
BURNTIME strategia	61.00
CO DO GROSZA monopoly	25.00
CRAZY CARS II wyścigi	19.00
DAN WILDER przygodowa	wkrótce
DATA DISK obrazki do Pokera	5.50
DRAGONSTONE roleplaying	49.50
FOOTBALL GLORY piłka nożna	52.00
FOOTBALL GLORY piłka nożna (A1200)	41.00
FRANKO bijatyka	23.50
GŁĘDZA ŚWIATOWA ekonomiczna	19.50
HEIMDALL 2 przygodowa	57.00
HEIMDALL 2 (A1200) przygodowa	61.00
JAGUAR XJ220 samochodowa	27.00
JURAJSKI SEN zręcznościowa	21.00
KAJKO I KOKOSZ przygodowa	35.00
LAST SOLDIER labiryntowa	18.00
LION KING (A1200) hit!	79.00
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa	23.50
MANCHESTER UTD EUROPE sport	21.00
MANCHESTER PREMIER LEAGUE	41.00
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
PINKIE zręcznościowa	38.00
ROBINSON REQUIEM przygodowa	wkrótce
ROBINSON REQUIEM (A1200)	wkrótce
ROOSTER zręcznościowa	13.50
ROOSTER 2 zręcznościowa	18.00
SABRE TEAM komandos	39.00
SABRE TEAM (A1200)	46.00
SKELETON KREW (A1200) zręczn.	52.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczność	21.50
SOCCER KID zręcznościowa	41.00
SOCCER KID (A1200)	46.00
STREET HASSLE bijatyka	11.00
TFX (A1200) symulator	wkrótce
THEME PARK (A1200)	78.00
TRAPS'N'TREASURES przygodowa	39.00
UNIVERSE przygodowa	58.00
WOLFCHILD zręcznościowa	27.00

IBM PC

ALADDIN hit!	79.00
ALONE IN THE DARK 1 i 2	wkrótce
ARNIE 2 komandos	23.50
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BC RACERS	wkrótce
BIG RED ADVENTURE przygodowa	wkrótce
BURNTIME strategiczna	64.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa	44.00
CORRIDOR 7 doom-podobna	64.00
CRAZY CARS 2 wyścigi	19.00
F-14 FLEET DEFENDER symulator	103.00
FIFA SOCCER piłka nożna	61.00
FRANKO bijatyka	wkrótce
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi	47.00
HAND OF FATE (PL) przygodowa	78.00
HANNIBAL (PL)	wkrótce
HEIMDALL 2 przygodowa	57.00
IMPERIUM GALACTICA strateg.	23.50
JANOSIK zręcznościowa	11.00
LAMBORGHINI auto moto	wkrótce
LOW BLOW boks	47.00
LION KING hit!	79.00
MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza	46.00
MATEMATYKA kl. III-IV	19.50
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
ORTOGRAFIA edukacyjna	19.50
PACIFIC STRIKE symulator	91.00
ROBINSON REQUIEM przygodowa	wkrótce
SABRE TEAM komandos	46.00
SOCCER KID zręcznościowa	46.00
SPY MASTER labirynt	23.50
STREET FIGHTER 2 bijatyka	33.00
SUBWAR 2050 łódź podwodna	79.00
SURF NINJAS karate	28.00
SYNDICATE (PL) strategiczna	69.00
SYSTEM SHOCK role-playing	103.00
SYSTEM SHOCK (PL) RPG	103.00
THEME PARK ekonomiczna	79.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat	23.50
UNIVERSE przygodowa	58.00
UTOPIA strategiczna	35.00
TFX symulator	140.00
QUARANTINE symulator	77.00
WING COMMANDER ARMADA symulator	78.00
ZOOL 2 zręcznościowa	51.00

ATARI LYNX

Ręczna 16-bitowa konsola
z kolorowym wyświetlaczem
W REWELACYJNYCH CENACH

ATARI JAGUAR

64-bitowa multimedialna
konsola do gier
+ dodatkowo CD-ROM
WKRÓTCE SUPER OFERTA

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa	70.00
ALONE IN THE DARK 1, 2, 3	wkrótce
BC RACERS	wkrótce
BIG RED ADVENTURE	wkrótce
BURNTIME strategiczna	69.00
CYBERWAR (4 CD)	220.00
DAWN PATROL symulator	160.00
DESCENT	wkrótce
DRAGON LORE przygodowa	200.00
CRIME PATROL	120.00
ENCORE (3 gry)	69.00
ECSTASIA przygodowa	78.00
GABRIEL KNIGHT przygodowa	105.00
FORTRESS OF DR. RADIACKI	160.00
HEIMDALL 2 przygodowa	69.50
INFERNO symulacja	165.00
LITTLE BIG ADVENTURE	103.00
MAD DOG McCREE film-strzel.	85.00
MAD DOG 2 film-strzelanina	90.00
MAGIC CARPET przygodowa	103.00
MEGARACE wyścigi	66.00
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
MYST przygodowa	140.00
REBEL ASSAULT gwiazdne wojny	105.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów	195.00
SPACE PIRATES film	180.00
SYNDICATE strategiczna	69.00
SYSTEM SHOCK role playing	103.00
TFX symulator	165.00
THEME PARK ekonomiczna	79.00
UNDER A KILLING MOON int. film	220.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK film	100.00
WING COMMANDER 3 (4 CD)	180.00

Amiga CD³²

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79.50
ARABIAN NIGHTS zręcznościowa	50.00
ARCADE POOL	52.00
BANSHEE strzelanina	57.00
BUBBA 'N' STICK zręcznościowa	47.00
CANON FODDER zręcznościowa	160.00
CHAOS ENGINE strzelanina	85.00
CHUCK ROCK zręcznościowa	47.00
CHUCK ROCK 2 zręcznościowa	47.00
DANGEROUS STREETS	57.00
DEFENDER OF THE CROWN 2	105.00
DRAGONSTONE roleplaying	57.00
FIRE FORCE komandos	59.00
FLY HARDER strzelanina	50.00
HEIMDALL 2 przygodowa	62.00
JOHN BARNES FOOTBALL	50.00
LAST NINJA 3 walki	75.00
LOST VIKINGS zręcznościowa	75.00
MICROCOSM	145.00
PREMIERE zręcznościowa	47.00
RISE OF THE ROBOTS walki	170.00
SUMMER OLYMPIX olimpiada	57.00
SUPER STARDUST	74.50
SURF NINJAS karate	57.00
TOTAL CARNAGE strzelanina	59.00
TROLLS zręcznościowa	57.00
UNIVERSE przygodowa	62.00
WILD CUP SOCCER	wkrótce
WHALE'S VOYAGE przygodowa	57.00
ZOOL	59.00

**PRZEDSTAWIONE TYTUŁY
TO NIEWIELKA CZĘŚĆ
NASZEJ OFERTY.
KOMPLETNY KATALOG
Z OPISAMI I CENAMI
WYSYŁAMY GRATIS
PO OTRZYMANIU KOPERTY
ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM
(PROSIMY PODAĆ
TYP KOMPUTERA)**

Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa	5.50
AROUND THE PLANET	5.00
CRYPTS OF EGYPT labirynt	5.00
DEATHLAND labirynt	5.50
INNY ŚWIAT przygodowa	wkrótce
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa	5.50
MOSCOW 1993 strategiczna	5.50
MOUNTAIN BIKE rowery	5.50
SIDEWINDER zręcznościowa	5.50
STARBALL zręcznościowa	5.00
ŚWIAT OLKIEGO labirynt	5.50
TEACHER KILLER tekstowa	5.50

Commodore 64

BALLON BATTLES zręcznościowa	5.50
CARTOON COLLECTION (5 gier)	16.50
DIZZY ADVENTURE (5 Dizzy)	16.50
DROID strzelanina	5.00
EUROPEAN RAMPAGE wrestling	9.00
F-16 symulator	7.50
KACPER przygodowa	5.50
KOLONY strategia	5.00
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna	5.50
RALLY SIMULATOR wyścigi	5.50
ROCK STAR manager	9.00
RODEO GAMES sportowa	6.00
WŁADCA strategiczna	5.00

TLUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYSŁIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ
O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d/JÓŹWIĄKA)
OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI
PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

Z powodu chwilowego braku środków do walki z chochlikami drukarskimi w poprzednim numerze pojawiła się niekompletna lista pojazdów transportowych i zabrakło listy pozostałych jednostek występujących w PANZER GENERAL, za co wszystkich zainteresowanych przepraszam. Poniższa lista zawiera wszystkie typy jednostek występujące w grze (także transportowe).

Andrzej Buzow

A-10 TANK KILLER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku TOP.DAT. 17 bajtów za ksywą jest zapisany status pilota (00h - Active, 01h - Grounded, 02h - Deceased, 03h - Retired), 19 bajtów - ilość wykonanych misji, 21-23 - punkty za pierwszą misję, 25-27 - punkty za drugą misję, itd.

The Fighter, Kraków

SCORCHED EARTH (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SCORCH.CFG. Odnajdujemy wiersze zawierające tekst INITIAL_CASH i zamiast występują-

cych tam liczb wpisujemy miliard. Marecki TM, Warszawa

STREET ROD (PC)

W pliku HOTRODx.SAV pod offsety 10h, 11h, 12h wpisujemy FFh co daje 16777215\$.

BODY BLOWS (PC)

Pod offset 011Bh w pliku BB.CFG wpisujemy FFh co daje 255 kredytów.

my FFFFFFFh i otrzymujemy ponad półtora miliona.

Adam Mańkowski, Białystok

SHADOW CASTER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku GAME.SAV. Pod offsety 4658h, 4680h, 46A8h, 46D0h, 46F8h, 4720h, 4748h, 4770h, 4798h, 47C0h, 47E8h, 4810h, 4838h, 4869h należy wpisać wartość 1010h co da każdej z postaci 4112

F-15 STRIKE EAGLE 3 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku RO-STER. Dane dotyczą pierwszego na liście pilota.

Offset	Znaczenie
37	Ranga 00h - 2LT 01h - 1LT 02h - Capitan 03h - Major 04h - LT Colonel 05h - Colonel
38	Status 00h - Inactive 01h - Active

SAVEGAMER

Mimo licznych „zimowych” pokus w postaci nart, sanek, łyżew, itp. nadeszła olbrzymia ilość listów z poprawkami do SG co świadczy o właściwej skali wartości wśród czytelników. Tak trzymać!

1869 (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku xxx.GAM w katalogu GAMES na dysku C2. Pod POS 1333 wpisuje-

Hit Points. Pod offset 48C8h należy wpisać 09F8h, a pod offset 48CCh - 1010h co daje 2552 Remaining Power.

Mariusz Rewkowski, Szczecin

02h - Retired
03h - MIA
04h - KIA
70 Punkty (3 bajty)
Ponadto należy wpisać pod offset 42 wartość 02h, a pod offsety

PANZER GENERAL

0001h BF 109e
0002h BF 109f
0003h BF 109g
0004h BF 109k
0005h FW 190a
0006h FW 190d9
0007h ME 262A1
0008h ME 163B/Komet
0009h HE 219
000Ah HE 162
000Bh DO 335
000Ch BF 110c
000Dh BF 110d
000Eh BF 110e
000Fh BF 110g
0010h ME 210c
0011h ME 410a
0012h FW 190g
0013h FW 190f
0014h JU 87B
0015h JU 87R
0016h JU 87D
0017h JU 188a
0018h DO 17z
0019h HE 111H2
001Ah JU 88A
001Bh DO 217e
001Ch HE 177a
001Dh JU 52gSe
001Eh ME 323d
001Fh Pz IA
0020h Pz IB
0021h Pz IIA
0022h Pz IIB
0023h Pz IIF
0024h 8.8. FK18 ATG
0025h Lynx
0026h Pz 35(t)
0027h Pz 38(t)A
0028h Pz 38(t)F
0029h Pz 38(t)G
002Ah SoKfz 7/1
002Bh Pz IIIE
002Ch Pz IIIG
002Dh Pz IIH
002Eh Pz IIH
002Fh Pz IIIN
0030h Pioniere Inf
0031h Pz IVD
0032h Pz IVG
0033h Pz IVH
0034h Pz IVJ
0035h Panther D
0036h Panther A
0037h Panther G
0038h Tiger I
0039h Tiger II
003Ah StuG IIIf
003Bh StuG IIIf

003Ch StuG IIIf/8
003Dh StuG IIIG
003Eh Stuh 42
003Fh Hetzer
0040h Jagdpanzer
0041h Jp Elefant
0042h StuG IV
0043h Jagdpz IV/48
0044h Jagdpz IV/70
0045h JagdPanther
0046h JagdTiger
0047h PzJager IB
0048h Marder II
0049h Marder IIH
004Ah Marder IIIM
004Bh Nashorn
004Ch sIG IB
004Dh sIG II
004Eh sIG 38(t)M
004Fh Wespe
0050h Hummel
0051h FlaKpz 38(t)
0052h 37 FlaKpz IV
0053h Wirbelwind
0054h Ostwind I
0055h SdKfz 10/4
0056h Opel 6700
0057h SPW 250/1
0058h SPW 251/1
0059h PSW 222/4r
005Ah PSW 231/6r
005Bh PSW 233/8r
005Ch PSW 234/1-8r
005Dh 3.7 PaK35/36
005Eh 5 PaK38
005Fh 7.5 PaK40
0060h 8.8 PaK43/41
0061h Pz IVF2
0062h 7.5 leFk 16nA
0063h 10.5 leFk 18
0064h 15 sFh18
0065h 17 K18
0066h 2 FlaK38(4)
0067h 3.7 FlaK36
0068h 8.8 FlaK18
0069h 39 Wehr Inf
006Ah 43 Wehr Inf
006Bh 40 Wehr HW
006Ch 43 Wehr HW
006Dh 40 LuftW FJ
006Eh 43 LuftW FJ
006Fh PSW 234/2-8r
0070h PSW 232/8r
0071h PO PZL P11c
0072h PO PZL P24g
0073h PO PZL P23b
0074h PO PZL P37b
0075h PO TK3
0076h PO 7TP

00B4h GB Matilda II
00B5h GB Mk I A9
00B6h GB Mk III A13
00B7h GB Cdr I
00B8h GB Cdr II
00B9h GB Cdr III
00BAh GB Crom IV
00BBh GB Crom VII
00BCh GB Crom VI
00BDh GB Grant
00BEh GB Chal A30
00BFh GB Comet
00C0h GB M3 Stuart
00C1h GB Sherman
00C2h GB ShFirefly
00C3h GB M5 Stuart
00C4h GB Church III
00C5h GB Church IV
00C6h GB Church VII
00C7h GB Church VII
00C8h GB Achilles
00C9h GB Archer
00CAh GB M7 Priest
00CBh GB Sexton
00CCh GB 40mm SPAD
00CDh GB AEC I
00CEh GB AEC II
00CFh GB Humber SC
00D0h GB Daimler SC
00D1h GB AEC III
00D2h GB Ram Kg
00D3h GB Bren Ca
00D4h GB 3 Tn Lorry
00D5h GB Inf 39
00D6h GB HW Inf 39
00D7h GB Bridge Eng
00D8h GB Para 39
00D9h GB 2 Pdr ATG
00DAh GB 6 Pdr ATG
00DBh GB 17 Pdr ATG
00DCh GB 25 Pdr ATG
00DDh GB 5.5" Gun
00DEh GB 6" Gun
00DFh GB 7.2" Gun
00E0h GB 20mm SPAA
00E1h GB 40mm AD
00E2h GB 3" AD
00E3h GB Para 43
00E4h ST I-16
00E5h ST YaK-1
00E6h ST MiG-3
00E7h ST La-3
00E8h ST YaK-9M
00E9h ST YaK-1M
00EAh ST YaK-7B
00EBh ST La-5
00ECh ST YaK-9
00EDh ST La-7
00EEh ST II-4
00EFh ST PE-2
00F0h ST II-2

00F1h ST II-2M3
00F2h ST II-10
00F3h ST PE-8
00F4h ST SU-152 AT
00F5h ST Z25mm SPAA
00F6h ST BA-10
00F7h ST BA-64
00F8h ST BT-5
00F9h ST BT-7
00FAh ST T-28M1
00FBh ST T-34/40
00FCh ST T-34/41
00FDh ST T-34/43
00FEh ST T-34/85
00FFh ST T-70
0100h ST T-60
0101h ST T-40
0102h ST SU-85
0103h ST SU-122
0104h ST SU-152
0105h ST KV-1/39
0106h ST KV-1/41
0107h ST KV-1/42
0108h ST KV 2
0109h ST KV 85
010Ah ST IS-2
010Bh ST SU-100
010Ch ST ISU-122
010Dh ST ISU-152
010Eh ST ISU-152 AT
010Fh ST Para
0110h ST Truck
0111h ST SMG Inf
0112h ST Infantry
0113h ST Cavalry
0114h ST Bridge Eng
0115h ST 45mm ATG
0116h ST 57mm ATG
0117h ST 76mm ATG
0118h ST 12.2cm Gun
0119h ST 15.2cm Gun
011Ah ST 7.6cm AD
011Bh AF Carrier
011Ch AF Battleship
011Dh AF BtCruiser
011Eh AF HvyCruiser
011Fh AF LtCruiser
0120h AF Destroyer
0121h AF T-Boat
0122h AF Submarine
0123h AF Transport
0124h Battleship Bk
0125h Battleship DI
0126h Heavy Cruiser
0127h Light Cruiser
0128h Z-Destroyer
0129h T-Destroyer
012Ah U-Boat
012Bh Transport
012Ch S-Boat
012Dh IT Re 2000/F1

012Eh IT Re 2005/S
012Fh IT Centauro
0130h IT Ma C202/F
0131h IT Ma C205/O
0132h IT BA65
0133h IT CA309
0134h IT P108 Bi
0135h IT SM 82
0136h IT AB-40
0137h IT AB-41
0138h IT Sem L-47
0139h IT Sem M-40
013Ah IT Sem M-41M
013Bh IT Sem M-42
013Ch IT Sem M-42M
013Dh IT L6/40
013Eh IT M13/40
013Fh IT M14/41
0140h IT M15/42
0141h IT 75mm SPAD
0142h IT 90mm Breda
0143h IT 47mm ATG
0144h IT Fiat Truck
0145h IT Infantry
0146h IT Bersagli
0147h IT 75mm Gun
0148h IT 105mm Gun
0149h IT 155mm Gun
014Ah Bridge Eng
014Bh AF Partisans
014Ch Bulgarian Inf
014Dh Hungarian Inf
014Eh Rumanian Inf
014Fh Greek Inf
0150h Yugoslav Inf
0151h US P38 Ling
0152h US P40 Whwk
0153h US P51B Mustg
0154h US P51D Mustg
0155h US P51h Mustg
0156h US P47B Tbolt
0157h US P47D Tbolt
0158h US P47N Tbolt
0159h US B25B Mitch
015Ah US B25h Mitch
015Bh US B26C Mardr
015Ch US A26 Inv
015Dh US B17F FF
015Eh US B17G FF
015Fh US B24D Lib
0160h US B29 SF
0161h US B32 Dom
0162h US C47
0163h US M2 Halftrk
0164h US M2A4
0165h US M3 GMC
0166h US M3
0167h US M4
0168h US M4A1
0169h US M5
016Ah US M4A3

016Bh US M4A3 (105)
016Ch US M4A3E2
016Dh US M4A3E2 (76)
016Eh US M4A1 (76)W
016Fh US M4A3 (76)W
0170h US M7
0171h US M8 HMC
0172h US GM Truck
0173h US M10
0174h US M12 GMC
0175h US M15A1 MGMC
0176h US M16 MGMC
0177h US M18
0178h US M24
0179h US M26
017Ah US M36
017Bh US Inf 41
017Ch US Inf 43
017Dh US Inf HW 41
017Eh US Inf HW 43
017Fh US Para 41
0180h US Para 43
0181h US Rangers 43
0182h US Eng 41
0183h US Eng 43
0184h US Bridge Eng
0185h US 37mm ATG
0186h US 57mm ATG
0187h US 3" ATG
0188h US 75mm Gun
0189h US 105mm Gun
018Ah US 155mm Gun
018Bh US 8" Gun
018Ch US 40mm AD
018Dh US 3" AD
018Eh US 90mm AD
018Fh US M8 Ghd LAC
0190h US M20 LAC
0191h FFR Infantry
0192h FFR Min Inf
0193h FFR 75mm Gun
0194h FFR 105mm Gun
0195h FFR 57mm ATG
0196h FFR M2 Hfrk
0197h FFR GM Truck
0198h FFR M8 LAC
0199h FFR M20 LAC
019Ah FPO M5 Stuart
019Bh FPO Sherman
019Ch FPO M8 LAC
019Dh FPO Bren Ca
019Eh FPO Truck
019Fh FPO Infantry
01A0h FPO Para
01A1h FPO 6 Pdr ATG
01A2h FPO 25 Pdr
01A3h FPO 6" Gun
01A4h Strongpoint
01A5h Fort
01A6h Nebelwerfer
01A7h Katyusha BM13

43-45,47,48 wartość 01h co daje mnóstwo odznaczeń.

Tiger's, Bydgoszcz

PREMIER MANAGER (PC)

Kasa jest zapisana w SG za twoim nazwiskiem (po bajcie 00h) i zajmuje trzy bajty. Zmiana danych piłkarzy jest równie prosta. Przeliczamy wszystkie wartości na hekso, odnajdujemy w SG nazwisko gracza. Wszystkie stare dane zastępujemy 63h i mamy superzawodnika.

Tomasz Łuczyński, Warszawa

A-TRAIN (Amiga)

Zmian w SG dokonujemy przy pomocy FileMastera 1.1. Kasa jest zapisana pod offsetem 55050 i zajmuje 4 bajty.

LOST DUTCHMAN MINE (Amiga)

Przy pomocy FileMastera 1.1 wpisujemy w SG pod offset 130 (4 bajty) pożądaną ilość pieniędzy i idziemy do banku wybrać co nieco z konta.

Foczka, Warszawa

LANDS OF LORE (PC)

Pod offsetem 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twojego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynając od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk złota.

Wojciech Pisula

SIMCITY 2000 (PC)

W momencie gdy zabraknie ci pieniędzy nagraj grę i do save wejdź przy pomocy dowolnego DISK EDITORA. W offsecie 39 (hex 27)

zmień zawartość z 00 02 42 20 na 7F 02 FF FF. Masz teraz 2.000.000.000\$. Na jakiś czas powinno wystarczyć.

Piotr Frąckowiak



rys. Piotr Bujak

IMPRESSIONS

Szykuje się nowa morska gra handlowa HIGH SEAS TRADER. W roli kupca opływasz swym statkiem wszystkie nadmorskie osady, przewożąc pomiędzy nimi towary, werbując załogę i wysłuchując wieści, co aktualnie dzieje się na świecie. Z biegiem czasu będziesz mógł zmienić rodzaj swojej galery, aż po okręty wojenne, później przyjdzie

MINDSCAPE

MINDSCAPE jest dystrybutorem gry nowej francuskiej firmy ATREID CONCEPT, bijatyki WARRIORS. Herosi z różnych epok historycznych zostają ściągnięci na pewną utajnioną wyspę by rozegrać wielki turniej. Organizatorem przedsięwzięcia jest niepokonany nigdy wojownik znany jako Mistrz. Wystąpi 11 postaci, pro-

łoś przekształci się w jakość, trudno jest na razie wywróżyć.

S I E R R A

Niegdyś gigant zredukowany do miana małej firmy zapowiada następne tytuły. Zespół programistów z satelickiej firmy COKTEL VISION kończy prace nad LAST DYNASTY, natomiast ludzie z DYNAMIX opracowują ko-

ZAPOWIEDZI

W rytmie wydawania nowych tytułów można zauważyć cykliczne wysypy gier w poszczególnych rodzajach. Ostatnio obrodziło w przygodówki, możemy natomiast zapowiedzieć kilka ciekawych pozycji z gatunku gier strategicznych.

czas na posiadanie całej floty. Gra zawiera sekwencje abordażu, ponad 120 różnych portów oraz bardzo przyjemną dla oka grafikę. HIGH SEAS TRADER ma wiele wspólnego z dawnym przebojem PIRATES.

M A X I S

Arcyciekawym przedsięwzięciem jest planowana na kwiecień gra SIMISLE: MISSIONS IN THE RAINFOREST (CD). Zagospodarowując tropikalną wyspę musisz stawiać na równi względy finansowe jak i ekologiczne. Autorzy twierdzą, że gra w sposób bardzo realistyczny odzwierciedla reakcje przyrody na różnorodne ingerencje ludzkie. Budując więc kurorty, elektrownie i karczując zwrotnikowe lasy musisz się liczyć z tego kosztami. Dużą część działań wykonujesz za pośrednictwem agentów, którym w ogólnych zarysach zlecasz zadania. Podobna jak w SIMCITY 2000 staranna izometryczna grafika oraz biblioteka opisująca gatunki zwierząt i roślin, dodają grze wartości.

gram pracować będzie w podwyższonej rozdzielczości, przygotowane masę krajobrazowych tła – jaskinie, lasy, nadbrzeża, góry. ATREID reklamuje swój system tworzenia grafiki 3D Bio Motion, polega to mniej więcej na tym, że postacie zbudowane są z dużej ilości osobnych fragmentów (ang. dots), czego efektem, że oprócz "fluidalnej" płynności animacji, postacie będą miały praktycznie nieograniczony repertuar ruchów i ciosów. WARRIORS powinni pojawić się na przełomie kwietnia i maja.

P S Y G N O S I S

Cóż robić, gdy w kierunku rodzinnej planety nieuchronnie zmierzają meteor? Symulacja takiego zdarzenia rozegra się w DAMOCLES, grze której wydanie planowane jest na wiosnę. Rozpocznie się pościg z czasem, podróżowanie pomiędzy miastami, by zebrać informacje i stworzyć plan, który miałby zapobiec katastrofie. Gra ma obsługiwać helmy VR i posiadać orkiestrową ścieżkę dźwiękową, ale czy

lejną część kosmicznej sagi nieudacznika Rogera Wilco – SPACE QUEST 6: IN INNARD SPACE. Roberta Williams zużywa hektolitry keczupu i czerwonego wina udających krew w PHANTASMAGORIA, ma się też pojawić trzecia gra z edukacyjnej serii DR. BRAIN 3: LOST MIND OF DR. BRAIN.

U S G O L D

Akcja HAMMER OF THE GODS rozgrywa się w okolicach ósmego wieku naszej ery, rozpoczyna się w Skadnynawii. Jako nordycki osiłek przemierzasz sioła Europy, torując sobie drogę stałą i ogniem. Na drodze napotkasz smoki, trudne do zidentyfikowania bestie i innych pretendentów do zdobycia szczytnego tytułu. Można będzie łupić miasta, wykonywać misje zleczone przez bogów. Program posiada grafikę SVGA, tylko troszeczkę przypomina WARLORDS. HAMMER OF THE GODS ukaże się już niedługo, ma szansę stać się udaną mieszanką strategii i fantasy.

Pietia Mieczowicz



sprawdź czy kupujesz taniej!

tytuł	komputer	cena
7th Guest	PC CD	69.00
Advanced Military System	CDTV/32	40.00
Amazing Spiderman	AMIGA	34.80
Amitekt mini	AMIGA	9.50
Amitekt pro (edytor tekstu)	AMIGO	33.50
Atlantida	AMIGA	15.50
Auto katalog	AMIGA/PC	28.50
Brian the Lion	CD32	55.00
CD32 gamer (7 rodzajów)	CD32	25.90
Cinderella (Kopciuszek)	CDTV/32	29.90
Colortris: opis AMIGA 11/94	AMIGA	13.50
Defender of the Crown 2	CDTV/32	74.70
All Dogs to Heaven	CDTV/32	29.90
Doom 2 (nowość)	PCCD	170.00
Erlot Gallery (6 części)	PCCD	35.00
F15 Strike Eagle	AMIGA/PC	29.90 74.90
FIFA soccer	PC/PCCD	59.90 75.90
Firma 5.0	AMIGA	115.00
Gabriel Knight	PCCD	95.00
Geografia, Polski (2 dyski)	AMIGA	9.50!!!
Geometria	AMIGA/PC	19.50
Giełda światowa	AMIGA	19.50
Greens (gol)	AMIGA	24.50
Groliers Encyklopedia (2CD)	CD32/PCCD	95.80 110.00
Hounds of the Baskervilles	CDTV/32	41.90
Indy Car Racing	PC	79.30
Jazz Jack Rabbit	PC	29.50
Kajko i Kokosz	AMIGA	34.50
Knights of the sky	AMIGA	29.90
Korepetyt. z fizyki: opis AMIGA 12/94	AMIGA/PC	19.50
Korepetyt. z gramatyki j. polskiego	AMIGA	19.50
Last Ninja 3	CD32	69.90
Mad Dog Mc Cree	PCCD	84.50
Mad Dog Mc Cree 2	PCCD	87.50
Magiczna kostka, opis: AMIGA11/94	AMIGA	13.50
Mega Race	PCCD/CD32	84.80 149.00
Morph	CD32	65.90
Music Super Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Myst	PCCD	99.95!!!
Myth	CD32	75.40
Ortografia(3 dyski)	AMIGA	19.50
Pinball Fantasies/Sleepwalker	CD32	74.70!!!
Pitagoras liceum	AMIGA	24.50
Pitagoras matura	AMIGA	24.50
Pitagoras podstawówka	AMIGA	24.50
Plain Brown Wrapped (sex)	CDTV/32	86.90
Progr. Analizy geld, opis: AMIGA 12/94	AMIGA	24.90
Psycho Killer	CDTV	41.90
Puzzle EXE (2 dyski): opis AMIGA 12/94	AMIGA	15.00
Rebel Assault	PCCD	105.00!!!
Seawolf	PCCD	72.90
Sex puzzle	AMIGA	15.55
Sexual Fantasies (sex)	CDTV/32	60.50
Sheer delight (sex)	CDTV/32	60.50
Super Graphic Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Theme Park	A1200/PC/PCCD	80.00
Town with No Name	CDTV	39.90
Under a Killing Moon (4CD)	PCCD	220.00!!!
Was ist das?: opis AMIGA 10/94	AMIGA/PC	24.90 19.50
Who Shot Johnny Rock?	PCCD	74.90!!!
Wing Commander	AMIGA	27.50
Wrath of the Demon	CD32	37.30

... i wiele więcej!!!

Aktualny opis po przesłaniu koperty i znaczka

zamówienie przyslij na adres:

EXE AHP, skr. poczt. 163,
53-650 Wrocław 53

lub zadzwoń w tej chwili
na jeden z numerów telefonów:
tel. (0-71) 558382,
(0-71) 36673 w.16
fax (0-71) 558382

Zapraszamy również do stoiska firmowego:

Dom Handlowy „SK”, Wrocław,
ul. Kuźnicza 10, IIp (czynny od 10-19)

Ceny zawierają podatek VAT, należy doliczyć
TYLKO 3 zł. (koszty przesyłki)
Wymienione wyżej ceny
dotyczą sprzedaży wysyłkowej

Uwaga:

atrakcyjna oferta dla sklepów i hurtowni

W waszych listach natknąłem się na kilka wątpliwości co i w jakiej formie można przysyłać do Tipsów. Tłumacząc: do TNT można przysyłać nie tylko kody i tajne kombinacje klawiszy, ale także opisy, np. przejścia trudniejszych fragmentów gry (przygodówki, zręcznościówki), czy porady jak najlepiej zacząć grę i na co zwracać największą uwagę (strategie, symulatory) itp. Do Tipsów można też przysyłać własne obserwacje nie związane z fabułą gry (np. osławione już zdejmowanie spodni). Forma listu jest w zasadzie obojętna, ale PIERWSZENSTWO mają kartki pocztowe i listy pisane na maszynie (drukarce).

Witła Krugłoj

AIRBUS 320 USA

Amiga, Paweł „Magic” Dziennik
Znajdź na dysku plik DUMMY i zmień go na DUMMY.LOG. Wejdź do gry i wpisz się właśnie jako DUMMY. Teraz masz za sobą 5000 lotów.

ALIEN BREED

Amiga, Jacek Wieczorek
Wpisz: GURU TIME – niespodzianka.

ALONE IN THE DARK 2

PC, Mateusz Ożyński
Używając szabli można przejść przez niektóre ściany i drzwi.
PC, Mark & Larry
Po zejściu ze strychu i wejściu do hallu skręć w lewo i aby uniknąć wampira, nie dopuść do zamknięcia się drzwi tzn. nie wchodź na dywan (wejście nań powoduje zamknięcie drzwi). W miejscu gdzie trzeba skakać po słupkach można spokojnie spaść i skorzystać z jednego z dwóch wyjść nawodnych. Jedno prowadzi salę wstecz, drugie salę do przodu (jest ukryte za jednym ze słupów). Po zabiciu głównego szefa wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu. Tam skręć w prawo i na drzwiach użyj haka. Zaoszczędzisz sobie drogi do wyjścia.

ARNIE

C-64, ST i REM
Przejdź przez ulicę, wejdź między murki i ustaw się tak by twoje strzały dosięgały ludzi na ulicy. Teraz włącz auto-fire i zrób sobie dwugodzinną przerwę.

BAGGITMAN

C-64, ADI
Nieśmiertelność: POKE 19013,189; POKE 22235,5; POKE 22236,255.

BATMAN 2

Nintendo, Piotr Stefański
Kody: 1-1) LPRZ, 2-1) NMLL, 3-1) LGZQ, 4-1) GNXF, 5-1) QCVN, 6-1) FFHC, 7-1) GPZT, 1-2) MDRR, 2-2) NWKL, 3-2) GPTW, 4-2) KHCN, 5-2) WBZT, 6-2) CKQG, 7-2) GPZT.

BEACH HEAD

C-64, ADI
POKE 8289,99 – nieśmiertelność.

BLACK CRYPT

Amiga, Daro Rick
Gdy będziesz zwiedzać lochy to znajdziesz eliksiry INVISIBILITY. Nie używaj ich w czasie gry, ponieważ będą potrzebne przy starciu ostatecznym w walce z ESTROTHEM PAINGIWEREM. Kto z nim wygra bez pomocy tych eliksirów to będzie twardym gościem.

BUNDESLIGA MANAGER

C-64, Makers
Kup od razu Smolarka. To najlepszy piłkarz dostępny w trzeciej i drugiej lidze.

CANNON FODDER

Amiga, Bartłomiej Ustowski
W dwunastej misji w czwartym etapie w prawym górnym rogu planszy stoi bałwan. Trzeba go rozwalić. Zostanie po nim skrzynka, która daje nieśmiertelność. W dwunastej misji w szóstym etapie fa-

11) IELBEDIE, 12) BRABEKIL, 13) PLUISJES, 14) ATSEWENT, 15) CHACHOLI, 16) PIROWARF, 17) JILSAPOI, 18) DRILBILL, 19) FLOSEPIL, 20) BLUBSALF, 21) MEGABYTE, 22) YABADABA, 23) KRAKAMIK, 24) KIKASTIK, 25) OKIDOKIH, 26) HATSEKIE, 27) OSSEFROS, 28) GRATGOPL, 29) HUIPERTU, 30) OLKEPOLK, 31) HATSJIEH, 32) GRUMPIER, 33) ALAKKIJ, 34) BRUIMBIE, 35) KWEZELTA, 36) GRINOLDE, 37) RHINBOLD, 38) HU-

TIPS & TRICKS

BLACKTHORNE

PC, Jasio, The Fighter
Wszystkie kody: 2) FBWC, 3) QP7R, 4) WJTV, 5) PRYB (lub RRYB), 6) ZSGP (lub ZS9P), 7) XJSN, 8) CGDM, 9) TJ1F, 10) BMHS, 11) Y4DJ, 12) HCKD, 13) NRLF, 14) J6BZ, 15) MJXG, 16) K3CH. Według drugiej wersji 10) GSG3 i następne normalnie.

BLUE BARON

C-64, Czubek
Kody: 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 8) GOOD, 9) GAME.

BOMB-X

PC, Michał Smajdor, Marek Nowaczyk
Kody do gry: 1) PLAIZ, 2) SAFES, 3) HEROS, 4) EXTAZ, 5) SLURP, 6) WOUAH, 7) HAAAA, 8) RIGOL, 9) FACIL, 10) RAPID, 11) SYMPA, 12) PRESR, 13) VATIF, 14) MONST, 15) GAMEX, 16) GATHO, 17) LIBER, 18) STRIN, 19) HAIRS, 20) SOURI, 21) EROTI, 22) VIRTU, 23) STRIP, 24) HELLO, 25) PIEDD, 26) DONNA, 27) DIVAN, 28) MINIE, 29) FORME, 30) EPOUS, 31) BELLE, 32) HABIT, 33) JARET, 34) PANAR, 35) GONAD, 36) APHRO, 37) CONTR, 38) CUISS, 39) PILEU, 40) LANGS, 41) BISOU, 42) ERECT, 43) DSOU, 44) COMPA, 45) PANTY, 46) LOLOS, 47) SESAM, 48) ORGAS, 49) JOUIL.

BOULDER DASH

Nintendo, Glizda
Kody: 02) 635870, 03) 840137, 04) 840967, 05) 225378, 06) 752053.
C-64, M&M'S
W czasie gry naciśnij dwa razy RESTORE – dostaniesz się do menu treningowego i ekranu wyboru poziomów.

brykę można rozwalić działkiem, które się na niej znajduje (trzeba strzelać w drzwi aż do skutku)

Amiga, Dariusz K. i Tato
W misji 12 w etapie 6 wystarczy ruszyć jednym ludzikiem jak kamikadze w stronę helikoptera wroga niszcząc wszystko co wejdzie pod lufę (łącznie z helikopterem z czerwona żarówką na dachu). Potem zrób rundę dookoła fabryki rozwalając działka. Z prawej strony fabryki można wejść na działko (są tam schody). Teraz rozwal wszystko (hangary) naokoło fabryki a potem strzelaj w drzwi. Jeśli drzwi nie wylecą to idź do działka w prawym dolnym rogu ekranu i strzelaj w dach fabryki – efekt murowany.

CAR VUP

Amiga, Piotruś 2
Wpisz na listę wyników jedno z poniższych słów: R.J.TOONE – nieskończona liczba żyć, BUMPER – nieskończona liczba bumperów, PUSSY CAT – dodatkowe 9 żyć, WOOARRGH – speed turn, WHOOPSIE – początek na prehistorycznym poziomie, ARNIE – 100000 punktów.

CIVILIZATION

Amiga, Michał i Maciej Jakubiak
Kiedy chodzisz settlerem po drogach (ROAD) i masz ruch 0.1, to włącz mu fortyfikacje (F) i wyłącz naciskając lewy przycisk myszy. Masz ponownie 1 ruch.

CLOCKWISER

Amiga, Ryszard Wrzesiński
Kody do leveli: 2) QWERTYUI, 3) HOTSSSSS, 4) MANINANU, 5) KREZUWEE, 6) STALIOPA, 7) ZWEETSOK, 8) LAARSMIO, 9) PORFEDIE, 10) DERFGENO,

IFREZI, 39) OEPSADAI, 40) PE-AHSOUP, 41) HASHNIPO, 42) AKIRAJAN, 43) BEBIBOLK, 44) SPRITSOR, 45) FLUIMPIE, 46) GNEZOLIP, 47) PILIPOLT, 48) POLKAZAR, 49) SNOZALAF, 50) PRETOVYT, 51) BLARZAK, 52) KWEENIET, 53) WALDRILK, 54) CHRIETIT, 55) SLISTOPI, 56) DRUIPIDO, 57) PLUGHOIK, 58) GROEZELT, 59) REMMELGK, 60) KROKKULN, 61) ALLEMAFP, 62) KIKELSTO, 63) PARAZAKS, 64) BIBOBATS, 65) PEPODROL, 66) HATSIKOO, 67) PERIDORO, 68) ADROPORI, 69) RUISLIBS, 70) FIDDELEH, 71) FOFOFOFO, 72) PIELEMOS, 73) BIBELEBO, 74) BELLEBEE, 75) FIDELDOM, 76) ZWAZZAZZ, 77) BRAZMRAZ, 78) FLOBBEDO, 79) DIDELDEE, 80) MALLABOO, 81) JITNEFOO, 82) SNITNEDO, 83) RUDOBORO, 84) BOLIBELI, 85) REFKELEN, 86) ZEBEDEBO, 87) BOODJING, 88) KRIKEPIK, 89) DIDODEDO, 90) SCHEBEDO, 91) NITNEJOO, 92) FITNEDOB, 93) LAUWMAUW, 94) VUUAUMK, 95) VOELBOEL, 96) DUBBELUP, 97) DRIBELDI, 98) DROLZWAK, 99) KWAKSLAB, 100) FLABDRAB.

COLONIZATION

PC, DOMEL
Weź na warsztat (np. NCEDIT) plik MENU.TXT. Znajdź w nim linię @COLONIZOPEDIA i usuń ją oraz wszystkie następne aż do @END. Obrobiony plik nagraj na dysk i włącz grę. W menu głównym zamiast opcji COLONIZOPEDIA zobaczysz opcję CHEAT, za pomocą której można dodać sobie oddziały, pieniądze i parę innych rzeczy.

COLORS

PC, ST i REM
Kody: 10) HUGO SUBS, 15)
ELSZALLAS.

CONQUEST OF THE LONGBOW

PC, MC USI
Hasło do otwarcia skrzynki bi-
skupa: DESIGNO.

CRYSTALS OF ZONG

C-64, M&M'S
Znaczenie niektórych przedmio-
tów: Miecz – czasowa możliwość za-
bicia stworków, Pochodnia – odno-
wa czasu, Klucz – otwiera jedną ze
skrytek, Drabinka – przejście do na-
stępnego etapu. Inne pierdółki –
punkty. Na dole ekranu małymi cy-
ferkami jest zaznaczone do skrytki
z którego pokoju masz klucze i z któ-
rych skrytek już wzięłeś przedmioty.

CYBERDYNE WARRIOR 34

C-64, Dariusz Maryan
Gdy wpadniesz do komnaty
z czaszką i nie będziesz mógł
wyjść, wcisnij Q.

CYBERMORPH

Jaguar, Maciej Danielczyk
Kody: 1) 1008, 2) 1328, 3) 9325,
4) 9226, 5) 3444. Gdy zaczniesz
grę nie wpisuj od razu kodu tylko
zbierz całą broń i życia na pierw-
szych planetach. Jeśli chcesz wejść
do bonusu, musisz na jednej
z ośmiu planet w galaktyce znaleźć
ciemnoniebieski pierścień.

DEATH MASK

Amiga, Jasiek, Bogdan Hołu-
bowski, Krzysztof Dąbrowski, To-
masz Sikorski, Michał Kowalski,
Myszkamiki i Killer, Mariusz „Pu-
nisher” Pośpiech, Paweł „Magic”
Dziennik, Kuba Rejch, Grzegorz
„Chytek” Chytkowski, Dr. ACE &
Mc DD

Kody: 1) 0000, 2) 52385, 3) 22428,
4) 84843, 5) 22087, 6) 38641, 7)
06395, 8) 33224, 9) 35527, 10) 48962,
11) 65074, 12) 62438, 13) 28383, 14)
85325, 15) 10769, 16) 25324, 17)
43542, 18) 62156, 19) 84678, 20)
57093, 21) 29264, 22) 47446, 23)
75330, 24) 82855, 25) 58474, 26)
38392, 27) 55276, 28) 68163, 29)
75156, 30) 70948, 31) 54334, 32)
39814, 33) 52262, 34) 73164.

DESERT STRIKE

PC, McGregor
Kody: 2) CMMKSM4, 3)
CMNF8MMMK.

DEUTEROS

Amiga, MARTY
Po wynalezieniu tłumacza
(COMMS POD) możesz wymie-
niać surowce z humanoidami. Za
jeden surowiec otrzymujesz zawsze
jednakową ilość drugiego, który mu
odpowiada. Pary surowców: IRON
– SILICA, TITANIUM – COPPER,
CARBON – ALUMINIUM, HE-
LIUM – DEUTERIUM, GOLD –

PALADIUM, METAN – HYDRO-
GEN, SILVER – PLATINUM.

DOOM 2

PC, Michał & Błażej Świerzbini
Uruchom plik SETUP i naciśnij
F1. Ciekawe menu.

Alex Pawlowski
Podczas gry, nie wykonując żad-
nej innej czynności napisz na kła-
wiaturze: idclev31 – wgra się
pierwszy level z pierwszego epi-
zodu z Wolfenstein 3D, idclev32
– wgra się ostatni level z pierwsze-
go epizodu z Wolfenstein 3D.

DOUBLE DRAGON 3

PC, Aragorn
Walcząc z Kleopatry używaj tyl-
ko pięści. W pozostałych przypad-
kach wal kopami z wyskoku.

DR. CHAOS

Nintendo, Mac Gyver
Kod do pierwszej planszy:
640CHXN99KAR53KW54.

DUNE CD

PC, Jarek „Tommy Lee”
Gra zawiera kilkanaście uryw-
ków z filmu Davida Lyncha „DU-
NE”, a nie ma o tym słowa w in-
strukcji programu. Aby je obejrzeć
należy kliknąć kursorem na książ-
ce znajdującej się w lewym dolnym
rogu, gdy aktywny jest standardo-
wy widok „oczami Paula”. Prze-
wracając stronicie czasem można
dostrzec coś co wygląda na kawa-
łek taśmy filmowej (w prawej gór-
nej stronie kartki). Wystarczy wte-
dy najechać na nią kursorem, klik-
nąć, przyciemnić światło i dać się
ponieść atmosferze niesionej przez
obrazy doskonale uzupełnione na-
strojową muzyką TOTO. Nowe
stronice książki (Kronika Diuny), są
dopisywane w miarę rozwoju sy-
tuacji w grze, co daje dodatkową
motywację do jej ukończenia (no,
może do dojścia do momentu, gdy
Jessica powie Paulowi, że jego oczy
są już całkiem niebieskie, bo po-
tem nie ma już dalszych filmików).

ECSTATIC

PC, Hrabek
Wskazówki: 1) W jednym z pokoi
jest zielona szafa, możesz się w niej
schować gdy goni cię wampir lub co
innego. 2) W tym samym pokoju znaj-
duje się stół, na którym leży nóż. Gdy
weźmiesz nóż, stół się na ciebie rzu-
ci. 3) W domu z tabliczką jest zbro-
ja i miecz (zbroi nie radzę używać).
4) W jednym z pokoi jest kominek,
gdy potwór cię goni wejdź tam, a wy-
skoczysz przez komin na dach. 5)
Tam gdzie była dziewczynka jest po-
koik, w którym możesz odpoczywać.

EVOLUTION DINO DUDES

Jaguar, Maciej Danielczyk
Wyłączenie czasu: w okienku,
w którym wpisuje się hasło wy-
czyścić ekranik (kursor na AC i wci-
śnij klawisz), następnie wpisz TI-

Poszukujemy
dystrybutorów
na terenie całego kraju.

MARK SOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

Amiga

Alien Breed Tow. Ass. (A+A1200)	59.50	Soccer Superstars (A1200)	79.00
Apidya	28.00	Soccer Superstars	79.00
Arcade Pool	33.00	Super Stardust (A1200)	28.00
Assassin	28.00	Surf Ninjas (A1200)	28.00
Back to the Future 3	28.00	Tornado	58.00
Body Blows + Super Frog		Tornado (A1200)	59.00
+ Overdrive	65.00	Trolls	23.00
Body Blows Galactic (A1200)	79.50	Trolls (A1200)	26.00
Brides of Dracula	28.00	Uridium 2 (A+A1200)	39.00
Chuck Rock 2	30.50	Whizz	32.00
Dangerous Streets	28.00	Whizz A1200	34.00
Demon Blue	17.00	Winter Supersports	23.00
Eksperyment Delfin	34.00	Worlds of Legend *	46.00
Euro Soccer	28.00	Crystal Dragon	51.50
Fantastic Dizzy	41.50	Deep Core	22.00
Flight of the Intruder *	27.00	Fire Force	22.00
Fury of the Furies	52.50	Total Carnage	22.00
Gear Works	28.00	Mean Arenas	22.00
Genesis	52.50	Overdrive	24.50
Lords of Time *	30.50	Cardiacc	19.50
Mentor	35.50	Body Blows	24.50
Oscar	26.00	All Terrain Racing	72.00
Oscar (A1200)	28.00	Kingpin	40.00
Project-X	39.00	Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	55.00	F17	39.00
Skidmarks (A+A1200)	40.50	Alien Breed	35.50

Amiga CD32

Alien Breed Tower Assault	79.50	Whales Voyage	51.50
Arcade Pool	52.50	Deep Core	39.00
Dangerous Streets	51.50	Fire Force	39.00
Summer Olympic	51.50	Total Carnage	39.00
Super Stardust	79.50	Mean Arenas	39.00
Superfrog	54.00	All Terrain Racing	74.50
Surf Ninjas	51.50	Kingpin	51.50
Trolls	51.50	Ultimate Body Blows	79.50

PC

Addiction	34.00	Trolls	26.00
Alien Breed	37.00	Ultimate Body Blows	79.50
Arcade Pool	45.00	Valhalla	46.00
Classic Collection (4 gry)	52.50	Walls of Rome	46.00
Dangerous Streets	28.00	Whizz	35.00
Demon Blue	17.00	Winter Supersports	23.00
Euro Soccer	28.06	Worlds of Legend *	46.00
Flight of the Intruder *	27.00	Animals CD-ROM *	51.00
Fury of the Furies	52.50	Jack Nicklaus Golf CD-ROM *	51.00
Gear Works	28.00	Oceans Below CD-ROM *	51.00
Genesis	52.50	Overdrive/Arcade Pool CD-ROM	63.50
Oscar	30.50	Project-X CD-ROM	62.00
Project X	59.50	Rally Championships CD-ROM	67.00
Rally Championships	35.00	Soccer Superstars CD-ROM	79.00
Soccer Superstars	79.00	Space Shuttle CD-ROM *	51.00
Silverball	40.50	Tornado CD-ROM	63.00
Stunt Driver	19.50	Ultimate Body Blows CD-ROM	84.00
Superfrog	59.50	Walls of Rome CD-ROM *	51.00
Surf Ninjas	28.00	Whizz CD-ROM	39.00
Tornado	59.50	Worlds of Legend CD-ROM *	51.00

Commodore 64 (kasetka)

Demon Blue	5.50	Mega Collection (8 gier)	19.50
Elvira Arcade Game	8.00	Rodeo Games	5.50
Elvira 2 (dysk)	19.50	Winter Supersports	8.00

* – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

**Prowadzimy sprzedaż wysyłkową
za pobraniem pocztowym.**

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek
VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu
zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipńska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90

fax (0-2) 633-92-98

ME STANDS i naciśnij OK, usłyszysz dźwięk, teraz znów wyczyść ekranik i wpisz STILL FOREVER i znów OK. Usłyszysz drugi dźwięk – teraz czas jest zatrzymany. Aby uzyskać nieskończoną liczbę żyć zrób tak samo tylko z hasłami: ONCE DEAD i TWICE BORN.

EYE OF THE BEHOLDER

Amiga, Jacek Wieczorek

Gdy spotkasz zielonego stwora, podejdź do niego blisko i nagraj stan gry. Po załadowaniu gry z powrotem potwór zniknie.

FIFA WORLD CUP

Amiga, Kombiner Men

Turniej. Eliminacje: BBBWW-DOC, BBBWWPGN, BBBWWVO-BO, 1/16 finału: BBBWWIGQZ, ćwierćfinał: BBBWW3GQFT, półfinał: BBBWW4OQK5, finał: BBBWW50QJ5.

FIRE FORCE

Amiga, Aragorn

W misji 3 rakiety niszczy granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misjach 4 i 9 można używać WEST GERMAN H&K, magazynkami są MP5 H&K MAGS.. Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.

GEAR WORKS

Amiga, Marcin Chalczyński

Dalsze kody: 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

GIANA SISTERS

C-64, Krzysztof Mydlowski

Niewzięcie lizaka dającego życie powoduje, że można chodzić po ogniu.

GUNSHIP 2000

PC, Maciej „COMANCHE” Grządziel

Nigdy, nawet gdy masz włączony AVOIDANCE, nie przelatuj przez kaniony prostopadłe do nich (ani przez strome góry). Rozwalisz się i będą musieli cię zbierać. Jak już cię pozbięrają, to na ekranie dowództwa wybierz dolną szufladę w lewym dolnym rogu. pojawią się twoje dane i napisy. Wciśnij ENTER, a ostatnia misja zostanie skasowana.

HUMANS

PC, Tomasz Pisula, Mirosław Pośpiech

Pasują kody z Amigi.

ISHAR 3

Amiga, Jacek Wieczorek

Podczas wędrówki po mieście, w każdym sklepie możesz coś zwędzić. Wejdź do sklepu i wybierz przedmiot. Następnie kliknij na ikonę bohatera, który nie ma pieniędzy i już.

JAMMIT

PC, Karol Madaj

Kody: 1) MRKYMCIY, 2) DWGTSTN, 3) HNSFJLD, 4)

TRYBRNM, 5) BRNMCMN, 6) DMDWYDZ, 7) JSPHKSC.

JETSTRIKE

Amiga, Porfirion

Kody: 2) TDEJQNQL, 3) JHALMROB, 4) RZWVUVCP, 5) VZQRUDOP, 6) HTETAPOJ, 7) NFYHOTAR, 8) RPSREBSX, 9) TREFCPMJ, 10) XHYJMVKX, 11) HHSFMBQX, 12) HXEXWPWV. Na początku każdego levelu wybierz SU-25 i załaduj go w całości

SŁEPY NABÓJ



rys. Sebastian Bilinski

MAVERICKAMI. W czasie lotu zniszcz wszystkie wyrzutnie SAM, a pozostałe misje na tym levelu będą łatwiejsze i bezpieczniejsze.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Amiga, Kombiner Men

Ćwierćfinał – 6662300, półfinał – 6272300, finał – 6672300.

JOSH

C-64, Jacek Grobelny

Kod do planszy jest równocześnie wyrazem jaki trzeba ułożyć z porzucanych liter: 01) DD, 02) OF, 03) EQ, 04) MUM, 05) EGG, 06) DXS, 07) VIP, 08) BOBO, 09) LOGO, 10) COOL, 11) JOSH, 12) SOME, 13) KING, 14) SANE, 15) MUMMY, 16) OOPS, 17) PUPIL, 18) WATTS, 19) TEACH, 20) CALYX, 21) BASIC, 22) FOCUS, 23) ROCKY, 24) HORROR, 25) ENGINE, 26) LUENEN, 27) DIVINE, 28) EXCESS, 29) PASCAL, 30) KOYTKA, 31) SUMMIX, 32) SHOOL, 33) SECRET, 34) DIGITAL, 35) KONCINA, 36) SILENCE, 37) STOOPID, 38) GERMAN, 39) CYNTHIA, 40) FEIWEIER, 41) ODENDAHL, 42) INSANITY, 43) COMPLETE, 44) CONQUEST, 45) ROLLOVER, 46) FREAKFAST, 47) BEAUTIFUL, 49) WONDERFUL, 50) DEFLECTION, 51) LASTLEVEL.

JUNGLE STRIKE (AGA)

Amiga, Przemysław Pindor

Kody do misji: 2) RVWH-FDKR4H5, 3) 95DXNL4MZYW, 4) X7GKW46PF3S, 5) VHPGF-W7LGFR, 6) W756H39VSPH, 7) TN6GK39XVNB, 8) 7LC3RX-T7N6N, 9) N4GKW4MHPJ3, End) L5FDRSHPGFB.

JUNGLE STRIKE

Amiga, Tomasz „FISZ” i Krzysztof „MAX”

Kody: 2) RX6CZJD3N67, 3) 9VWPCY397SV, 4) X7PDKXW-NMZD, 5) VMJYTGZF979, 6) W74PFV7LGYY, 7) TNCKX6-

PGCK7, 8) 74MZRTL4SCZ, 9) NS6DVSHPGYW.

Krzysztof Jabłoński

Kody: RXMYXVTLZYV, 96F97NL6CDX, XNMHDRXTSJ3, VMDVMKB9LCR, W74ZKTL5Z9G, TNZJRL6MHKN, 74HJYTL4SFB, NSPC9V7NLZF, L6ZY7L6MHKT.

K-240

Amiga

Marcin Chalczyński

Gdy twoja flota zatrzyma się w przestrzeni (z powodu jakichś fal magnetycznych) kliknij w panelu głównym na ikonę dysku. Następnie użyj opcję ALIEN i wybierz rasę, z którą ostatnio walczyłeś. Po powrocie do gry statki będą leciały do celu.

KER'S LABYRINTH

Piotr Baryka

Podejdź do małej dźwigni w ścianie i naciśnij SPACE. Pomalutku odnowi ci się energia.

KNIGHTS OF THE SKY

Amiga, Kaliber 9mm

Jeśli zablokuje ci się karabin naciśnij klawisz „U” aż do skutku.

LEMMINGS

C-64, Jan Krawczyk

Wpisz jako kod: WANNAB-FREE, a przejdziesz każdą planszę po skończeniu się czasu.

LEMMINGS

Amiga, Grzegorz Gomuła

Kody dla dwóch graczy: 2) IHPT-DIUCKN, 3) LPTDIJADKK, 4) PTDIJILEKO, 5) TDIJAHTFKM, 6) DIJHTTGKF, 7) IJALTTDHKS.

LETHAL EXCESS

Amiga, Paweł Daniluk

Na obrazku tytułowym wpisz: COKE. Teraz klawiszami F1-F10 zmieniasz rodzaje broni.

LIFE AND DEATH

PC, Marty

W jednej z szuflad znajdują się strzykawki z lekami. W strzykawkach znajdują się: A – atropina, L – lidocyna, D – dopamina, B – antybiotyki. Używaj ich zgodnie z radami twoich asystentów.

LOGICAL

PC, Michał&Błażej Świerzbiniński
Pasują kody z Amigi zamieszczone w SS'6.

Atari ST, Amiga, Maciej Cholewcyński

Wpisz ELO WANTS XX, gdzie XX to numer levelu, od którego chcesz zacząć (od 00 do 99).

LOST VIKINGS

Amiga, Tom 90210

Klawisze pomocnicze: P – wyjście z levelu, X – wyjście z gry, S – pobieranie informacji przy znakach zapytania, wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza, E –

wykorzystywanie wcześniej zebranych rzeczy (klucze, bomby, jedzenie), TAB – zamiana wcześniej zebranych rzeczy, D – Baleog strzela z łuku, Erik w czasie biegu rozbija głową mur, HELP i DEL – zmiana wikinga.

MAD DOG

PC, Adam Frąckowiak

Gdy znajdziesz się w kopalni by uniknąć wybuchu i śmierci strzel do trzech rzeczy: kilofa, lampy naftowej i tabliczki wiszącej nad wejściem. Jeżeli tego nie uczynisz ominie cię przyjemność strzelania do butelek.

MAGIC POCKETS

PC, Mark & Larry

Dwa ostatnie kody: 24) 6067, 25) 5139.

MANIAC MANSION

C-64, ADI

Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamusi i wziąć klucz, wejdź do pokoju, zaraz wyjdź, i odejdź kawałek. Do drzwi mamusi podstaw przedtem innego gościa. Gdy ona weźmie go do lochu wejdź i weź klucz, a pod drzwiami postaw ostatniego gościa, a ty zwiewaj. W pokoju z maszyną do pisania podejdź do nie do końca pomalowanej ściany i ustaw USE PAINT REMOVER – odstąpią się drzwi.

MEAN AREAS

Amiga, Jacek Wieczorek

Jako hasło wpisz CHEAT – znajdziesz się w dodatkowym etapie. Zbierz tam przedmiot w kształcie UFO a uaktywnisz klawisze specjalne.

MEGALOMANIA

PC, Jaromir Król

Wpisz kod: FVVBKGCPTG – interesujący efekt.

MOONFALL

C-64, Jan Krawczyk

Działko plazmowe naładuje się tylko podczas burzy.

MORTAL KOMBAT

Amiga, Luk

Grając KANO przytrzymaj FIRE i wykonaj KANO BALL (cały czas trzymaj FIRE). LIU KANG może robić FATALITY z każdej odległości. Warunek: z dalszej odległości należy dwa razy okręcić joystick.

Mariusz „Punisher” Pośpiech

Wpisz CARRUTHERS MUTILATION MU – Cheat Menu. W momencie „czerwonych liter” wpisz VAMPIRE – gra zostanie ocenowana.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Krzysztof Dąbrowski

KINTARO można bardzo łatwo pokonać techniką: SCORPION – SZNUR WADŁO (L L F) i CIOS W PODBRÓDEK (D F). Wygrana na 100%.

MR. ROBOT

Atari XL/XE, Paweł Zawadzki
Są plansze, na których znajdują się dwa życia. Zbierz je i się zabij. Wziąłeś dwa a straciłeś jedno. Gdy po stracie grasz znowu, na planszy są następne dwa życia! Ten numer możesz powtarzać w nieskończoność.

NEW ZEALAND STORY

Amiga, Piotruś 2
Zatrzymaj grę, naciśnij M, wpisz: MOTHERFUCKEMKIWIBASTARDS. Teraz masz nieskończoną liczbę żyć. Na poziomach 2 i 4 zatrzymaj się przy wejściu do pokoju z dużą ośmiornicą i strzel parę razy w prawo. Znajdziesz się, odpowiednio, na poziomach 3 i 5.

NICKY BOOM

Amiga, Tom 90210, Remigiusz Felcenloben
Kody do leveli: 1) NOTLOM, 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAX, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

OH NO! MORE LEMMINGS

Amiga, Lord Vader
Kody. Tame: 2) IHRTDNCCAD, 3) LRTDLCADAO, 4) RTDLCILEAH, 5) TDLCAHTFAO, 6) DLCKHVTGAL, 7) LCCLVTDHAI, 8) CILVTDLIA, 9) CAHRUDLJAR, 10) IHRUDLCKAK, 11) LRUDLCCLAJ, 12) RUDLCKLMAS, 13) UDLCAHVNAJ, 14) DLCHVUDPAP, 15) LCALVUDPAP, 16) CIMVWLHOAP, 17) CAHRTFLBBL, 18) IHRTFLCCBE, 19) LRTFLCADBR, 20) RTFLCILEBK. Poziom Crazy: 1) TFLCAHVFB0, 2) FLCKHTTGBM, 3) LCALVTFMBJ.

PINBALL FANTASIES

Amiga, Jacek Stein
Kody do gry: EARTHQUAKE, VACUUM CLEANER, EXTRA BALLS, ANDREAS, ULF, FAIRPLAY, DIGITAL ILLUSIONS, THE SILENTS, FREDRIK, BARRY, CREW.

POLICE QUEST 3

Amiga, Baloo
Szyfr otwierający szafkę na pierwszym piętrze to 776.

POPULOUS

Amiga, Porfirion
Tworząc boga, wpisz jako hasło: ADKITAKDUGZLRGWZ, a będziesz miał wszystkie umiejętności na maxa!

PREMIER MANAGER 2

Amiga, Porfirion
Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest zatrudnienie YOUNG TEAM Scouta (łowcę młodych talentów). Każdego znalezionego zawodnika promujemy do składu i sprzedajemy z zyskiem 4 tygodnie później. Najlepsze ustawienie to 5-

2-3, z NORMAL PASSING i TACKLING, NEAREST MAN MARKING, MEDIUM RANGE SHOOTING i LONG BALL. Z takim ustawieniem nikt ci nie podskoczy.

PRIDE

C-64, Jacek Grobelny
Dodatkowe kody: 9) IN A BIG COUNTRY, 10) WITHIN THE LIGHT.

PUSHOVER

Atari ST, Artur „Slash”
Kody: 1) 00512, 2) 01536, 3) 01024, 4) 03072, 5) 03584, 6) 02560, 7) 02048, 8) 06144, 9) 06656, 10) 07680, 11) 07168, 12) 05120, 13) 05632, 14) 04608.

Q-10 TANKBUSTER

C-64, Czubek
Gdy doleczysz do końca levelu i wyleci do ciebie wielki zły samolot, poleć maksymalnie w górę i spokojnie strzelaj.

QUARANTINE

PC, Snaco i Makos, Artur Szarecki, Maciej „Max” Pędziwiatr, The Fighter
Kody: 1) OMNICORP IS ALL KNOWING, 2) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3) THE MEEK SHALL INHERIT ZILH, 4) HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY, 6) KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

RAILROAD TYCOON DELUXE

PC, Piotr „the Karaluch” Kalarus
Naciśnij klawisz F1 (Regional Display), trzymaj SHIFT + „~” (tylda), następnie naciskaj kolejno klawisze: 1, 2, 3, 4. Spowoduje to każdorazowo przyróżenie 500.000\$ do twojej kieszeni. Maksymalny przyróżenie to ok. 30.000.000\$.

śnij i przytrzymaj FIRE w joysticku podłączonym do portu drugiego. Bardzo ciekawy efekt po kilku sekundach (dotyczy wersji kasetowej).

ROGER RABBIT

Amiga, Jacek Wieczorek
Aby bez problemu skończyć etap wcisnij jednocześnie: ALT+CTRL+F5.

ROLAND'S RAT RACE

C-64, Jaromir Król
Do High Score wpisz się jako THE.YOUNG.ONES. lub YOUNG.ONES. (po każdym wyrazie ma być kropka). Wszystko będzie na max i nieskończone.

ROOSTER 2

Amiga, Michał Babicz
W menu gry wpisz jako hasło słowo WETERAN. Możesz wziąć więcej amunicji i apteczek.

RUFF'N'TUMBLE

Amiga, Mateusz „KAZIK” Kaźmierski, Krzysztof Dąbrowski, Michał Kowalski, Paweł Piąza
Kody: 1) 6581, 2) 3178, 3) 8392, 4) 7339

SABOTEUR

C-64, M&M'S
Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawiaj kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie masz 10000\$. Uważaj tylko, by nie przekroczyć licznika.

SABRE TEAM

Amiga, Baloo
Nie wystarczy pozostawić żołnierzowi zapas punktów ruchu, trzeba jeszcze odpowiednio go ustawić (twarzą do kierunku zagrożenia), inaczej nie zareaguje.

obok granicy, zbuduj po swojej stronie drogę równoległą do tamtej i postaw na niej chorągiewkę. Naciśnij LMB i PMB. Pokaże się ikona z chorągiewką, a pod nią trzy strzałki na zielonym tle. Naciśnij na nie i masz już przejście graniczne. Ludzie wroga noszą towary, a nawet jego rycerze przechodzą na twoją stronę (działa także na odwrót!).

SHADOW OF THE BEAST 3

Amiga, Paweł Daniluk
Na planszy informacyjnej naciśnij PPM+F2+F7 – nieskończone życie.

SHIFTRIX

Atari ST, Amiga, Maciej Cholewczyński
Kody do leveli: 5) FISH, 10) HOLE, 15) MICE, 20) DARK, 25) PARK, 30) CURE, 35) DEAD, 36) WAVE, 45) TSOM.

SKY HIGH STUNTMAN

C-64, Tygryś Maska
W połowie levelu pierwszego znajduje się duży statek, gdy płynię w lewo strzelaj blisko lewej burty aż wybuchnie. Uważaj, możesz stracić życie.

SPEEDBALL 2

Amiga, RYGAR
Opis rzeczy, które można dokupić (wraz ze skrótami): BITMAP SHADES (AGR) – podnosi poziom agresji, BARGE PADS (ATT) – Podnosi poziom ataku, CHEST GUARD (DEF) – podnosi poziom obrony, SPEED BOOTS (SPD) – Podnosi prędkość, POWER ELBOWS (THR) – podnosi poziom rzutu piłką, THUNDER THIGHS (STA) – podnosi poziom wytrzymałości, BRAIN BOOTS (INT) – podnosi poziom inteligencji.

SPHERICAL

Atari ST, Sławomir Cichosz
Kody. 1 Player: 9) RADAGAST, 19) YARMAK, 39) ORCSLAYER, 59) SKYFIRE, 79) MIRGAL, 2 Player: 9) GHANIMA, 19) GLIEP, 39) MOURN BLADE, 59) JADAWIN, 79) ILLUMINATUS.

STACK UP

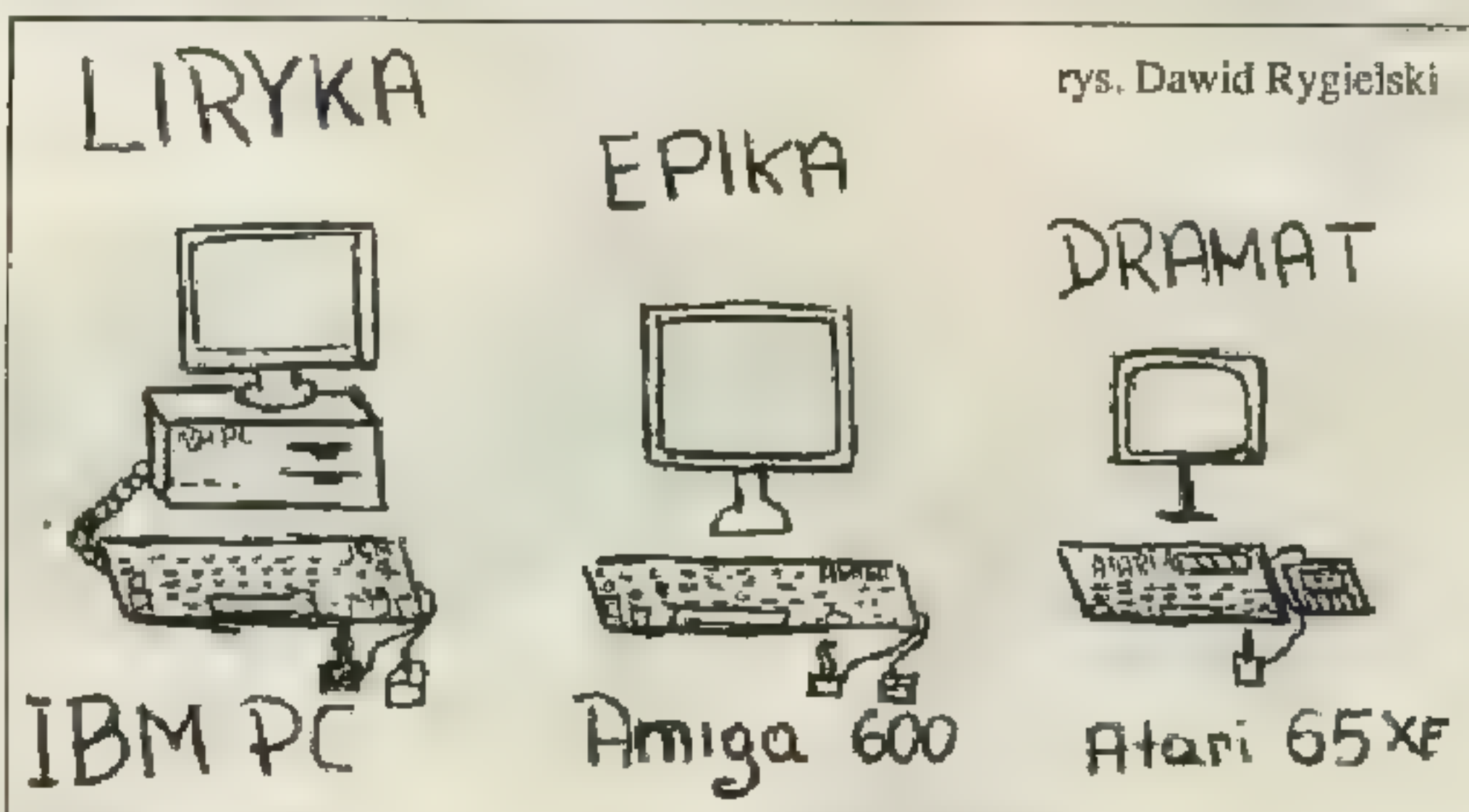
C-64, M&M'S
Naciśnij C w czasie intro TRIAD – nieskończone kredyty. W czasie gry naciśnij F7. Teraz F1 – koniec gry, F5 – zmieniasz spadające przedmioty, F3 – wracasz do gry.

STAR GOOSE

Atari ST, Maciej Cholewczyński
Podczas gry przyciśnij F1 – nieskończona liczba tabliczek.

STARQUAKE

Atari ST, Sławomir Cichosz
Kody teleportów: 1) TABET, 2) HINDI, 3) KWANG, 4) ROKEA, 5) SOLUM, 6) CWORE, 7) KALED, 8) TSOIN, 9) BORNO, 10) SOCHI,



RICK DANGEROUS 2

C-64, Adam Bemben
W czwartej planszy Ameryki strzel w wiszącego nietoperza. Złoci on na dół, a ty zeskocz w ślad za nim. W szóstej planszy Egiptu strzel w ścianę, a kamień wiszący u góry spadnie na twój poziom. Wejź na niego i poczekaj – zjedziesz niżej. Zejdź z niego i pójź na dół – jesteś na następnej planszy.

RISK

C-64, M&M'S
W czasie intro firmy IKARI wci-

SANGO FIGHTER

PC, Bodzio
Jeśli grasz z opcją STORY MODE to aby pokonać żołnierzy stań w prawym rogu i kiedy usłyszysz gościa obok atakuj – efekt murowany.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Tomasz Januszyk
Gdy grasz CAREER (kariera) to każde wcisnięcie M daje jeden milion.

SETTLERS

Amiga, Jacko
Jeśli przeciwnik ma drogę tuż

11) FLIED, 12) NICHIA, 13) LU-ANG, 14) CHING, 15) DAVRO

STORM SVIW

Amiga, Mariusz „Punisher” Pośpiech
Wpisz podczas gry: NCC-1701.
(z kropką) – nieśmiertelność.

STRIKE COMMANDER

PC, Piotr Rozalski
Kiedy chcesz zbombardować lotnisko (pas startowy), nadleć nań tak jakbyś chciał lądować, na małej wysokości i gdy będziesz miał pas w F8, zrzuć Durandale. W pierwszej misji w Andes Mallorca warto spożytkować cztery Mavericki kupione przez Sterna. Działko świetnie rozważa wszystko co na ziemi, a nie nie kosztuje. Aby uciszyć działa plot (AAA) koloru zielonego, zniszcz pobliski radar.

SUPAPLEX

PC, Tomasz Pisula
Jeśli chcesz etapom nadać status zaliczonych, zmienić swój czas itp. to

wyedytuj diskietorem plik player.lst. Plik podzielony jest na części, z których każda odpowiada któremuś z zapisanych graczy. W pierwszej linii (dla danego gracza) pierwsze pary liczb to imię i czas gry. Eksperymentując można ten czas wybitnie skrócić. Następnie pojawiają się już tylko pary cyfr: 00, 01 i 02. Każda para cyfr to jeden level, a ich znaczenie to: 00 – level, w którym cię jeszcze nie było, 01 – level zaliczony, 02 – level ominięty. Najlepiej pozamieniać wszystko na 01 i potem grać na dowolnie wybranym etapie.

SUPER STARDUST (AGA)

Amiga, Przemysław Pindor
Kody do leveli: 2) za łatwy żeby podawać kod, 3) CESUQA-AAGLM, 4) DFSTQTAAHOD, 5) EASSQTAAHTP.

SWORD OF SODAN

Amiga, Tomasz „Ripper” Szumiec
W High Score wpisz się jako NANCY to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

SYNDICATE

Amiga, Remigiusz Falcenloben
Nazwy kompanii: NUK THEM – start w dowolnie wybranym kraju, OWN THEM – wszystkie kraje są twoje, MARKS TEAM – wszystko wynalezione, WATCH THE CLOCK – czas płynie szybciej, ROB A BANK – masz 10 mln\$.

TAJEMNICA STATUETKI

PC, Mirosław Gurba
Odpowiednie proporcje drinków podawanych w barze: GIN – 2, EL PRESIDENT – 3, CUBA LIBRE – 2, ULYSSES – 2, PIWO – GENUINE GRAFT.

TEST DRIVE

PC, Fuckman
Łatwo się zorientować, czy jedziesz w dobrą czy złą stronę: znaki muszą być zawsze po prawej.

THEME PARK

Amiga, Marcin Chalczyński
Wciśnij ALT i napisz: WKLCDNK-

STIUQVAB. Forsa na plus o 5000\$.
PC, Master-B
Na początku gry do NICKNAME wpisz THEMEPAR. 16 milionów kasy.

Łukasz Pardela
Po rozpoczęciu gry użyj, z górnego menu, opcji RESTART GAME. Gra rozpocznie się od nowa ale będziesz miał dwa razy więcej wynalazków i dwa razy więcej K.

TOP GUN

Game Boy, Filip Węgierski
Kody: 2) W87WQQZ, 3) &&SKQQW, 4) P8N2QQ8, 5) K82QWQ8, 6) C84NWQT.

USS JOHN YOUNG

C-64, Robin
Zakończenie misji przed czasem – kombinacja Q+W+E+D. Pauza – SPACE.

WARLORD

PC, Piotr Chmiel
Wciśnij ALT+F2 – niespodzianka.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

zł, gr

- ☐ 3 HITY (super) 64,60
- ☐ 688 ATTACK SUB 28,00
- ☐ ALADDIN A1200 79,30
- ☐ ALIEN BREED 35,50
- ☐ ALIEN BR. TOWER ASSAULT 59,50
- ☐ ALL TERRAIN RACING 72,00
- ☐ ANOTHER WORLD 34,10
- ☐ APIDYA 28,00
- ☐ ARCADE POOL 32,90
- ☐ ASSASSIN 28,00
- ☐ BACK TO THE FUTURE 3 28,00
- ☐ BIRDS OF PREY 28,00
- ☐ BLACK CRYPT 27,50
- ☐ BODY BLOWS 24,50
- ☐ BODY BLOWS. GAL. A1200 79,50
- ☐ BRIDES OF DRACULA 28,00
- ☐ BUDOKAN 28,00
- ☐ CALIFORNIA GAMES 2 14,60
- ☐ CARDIAXX 19,50
- ☐ CHUCK ROCK 2 30,50
- ☐ COLONEL'S BEQUEST 34,10
- ☐ CRUISE FOR A CORPSE 34,10
- ☐ CRYSTAL DRAGON 51,50
- ☐ DANGEROUS STREETS 28,00
- ☐ DEEP CORE 22,00
- ☐ DEMON BLUE 17,00
- ☐ DESERT STRIKE 34,10
- ☐ DRACULA 46,30
- ☐ DUNE 27,50
- ☐ EKSPERYMENT DELFIN 34,00
- ☐ EUROSOCCER 28,00
- ☐ F16 COMBAT PILOT 17,00
- ☐ F17 39,00
- ☐ F-117 A 67,00
- ☐ FIELDS OF GLORY A500 79,30
- ☐ FIELDS OF GLORY A1200 79,30
- ☐ FIRE FORCE 22,00
- ☐ FLASHBACK 34,10
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26,80
- ☐ FRONTIER ELITE 2 73,20
- ☐ FUTURE WARS 34,10
- ☐ GEAR WORKS 28,00
- ☐ HIRED GUNS 83,60
- ☐ HUMANS 2 61,00
- ☐ INDIANA JONES ACTION 14,60
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 68,30
- ☐ KINGPIN 40,00
- ☐ LARRY 1 34,10

- ☐ LEGEND OF VALOUR 34,10
- ☐ LION KING A1200 79,30
- ☐ MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO 34,10
- ☐ MEAN ARENAS 22,00
- ☐ MENTOR 35,30
- ☐ OPERATION STEALTH 34,10
- ☐ OSCAR 25,60
- ☐ OSCAR A1200 28,00
- ☐ OVERDRIVE 24,50
- ☐ PIRATES 28,00
- ☐ POWERMONGER 28,00
- ☐ PROJECT X 39,00
- ☐ QWAK 39,00
- ☐ RALLY CHAMP. A1200 54,90
- ☐ RICK DANGEROUS 2 14,60
- ☐ RISKY WOODS 28,00
- ☐ ROAD RASH 28,00
- ☐ SHADOWLANDS 28,00
- ☐ SOCCER SUPERSTARS 79,00
- ☐ SOCCER SUP. A1200 79,00
- ☐ SPACE HULK 51,20
- ☐ SPACE QUEST 1 40,20
- ☐ STREET FIGHTER 2 34,10
- ☐ SUP. STARDUST A1200 79,50
- ☐ SURF NINJAS A1200 28,00
- ☐ SYNDICATE 58,50
- ☐ THEME PARK A500 79,30
- ☐ THEME PARK A1200 78,00
- ☐ TORNADO 54,90
- ☐ TORNADO A1200 57,30
- ☐ TOTAL CARNAGE 22,00
- ☐ TROLLS 23,00
- ☐ TROLLS A1200 25,60
- ☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200 85,40
- ☐ UTOPIA 35,00
- ☐ WHIZZ 31,70
- ☐ WHIZZ A1200 34,00
- ☐ WING COMMANDER 27,50
- ☐ WINTER SUPERSPORTS 23,00
- ☐ WORLDS OF LEGEND 46,00
- ☐ XENON II 14,60
- ☐ ZOOL 42,00
- ☐ ZOOL 2 A1200 52,00

IBM PC

zł, gr

- ☐ 688 ATTACK SUB 28,00
- ☐ 1942 PACIF. AIR WAR 95,10
- ☐ ADDICTION 34,00
- ☐ ALADDIN 79,30
- ☐ ALIEN BREED 37,00

- ☐ ANOTHER WORLD 34,10
- ☐ ARCADE POOL 45,00
- ☐ ARDENY 39,00
- ☐ BIRDS OF PREY 28,00
- ☐ BLADE OF DESTINY 61,00
- ☐ BUDOKAN 28,00
- ☐ B. ALDRIN'S RACE 80,50
- ☐ CAR AND DRIVER 40,20
- ☐ CHRISTMAS LEMMINGS 84,20
- ☐ CLASSIC COLLECTION (4 GRY) 52,40
- ☐ COLONIZATION PL. 85,40
- ☐ DANGEROUS STREETS 28,00
- ☐ DEMON BLUE 17,00
- ☐ DRACULA 46,30
- ☐ DUNE 27,50
- ☐ EUROSOCCER 28,00
- ☐ F-14 FLEET DEFENDER 103,00
- ☐ F-15 STRIKE EAGLE III 78,00
- ☐ F-16 COMBAT PILOT 17,00
- ☐ F-117 A 67,00
- ☐ FIELDS OF GLORY 85,40
- ☐ FIFA INTERNATIONAL SOCCER 61,00
- ☐ FLASHBACK 34,10
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26,80
- ☐ FRONTIER ELITE II 72,00
- ☐ FUTURE WARS 34,10
- ☐ GEAR WORKS 28,00
- ☐ HAND OF FATE 78,00
- ☐ HARPOON 2 79,30
- ☐ HIRED GUNS 69,60
- ☐ HUMANS 2 65,90
- ☐ INDIANA J. ACTION 14,60
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 82,90
- ☐ KASPAROV'S GAMBIT 67,00
- ☐ KWIK SNAX 24,40
- ☐ LANDS OF LORE 85,40
- ☐ LARRY 1 34,10
- ☐ LARRY 6 79,30
- ☐ LEGEND OF VALOUR 34,10
- ☐ LION KING 79,30
- ☐ LITIL DIV L 77,90
- ☐ MANHUNTER 2 SAN. FR. 34,10
- ☐ NEW WORLD OF LEMMINGS 86,20
- ☐ NOMAD 76,20
- ☐ OPERATION STEALTH 34,10
- ☐ OSCAR 30,50
- ☐ PACIFIC STRIKE 91,00
- ☐ PATRIOT 54,90
- ☐ PIRATES 28,00

- ☐ POLICE QUEST 1 40,20
- ☐ POWERMONGER 28,00
- ☐ PRIVATEER 73,20
- ☐ PROJECT X 59,50
- ☐ QUARANTINE 77,00
- ☐ QUEST FOR GLORY 1 40,20
- ☐ RALLY CHAMPIONSHIPS 34,70
- ☐ RAMPART 28,00
- ☐ RETURN OF THE PHANTOM 79,30
- ☐ RICK DANGEROUS 2 14,60
- ☐ RISKY WOODS 28,00
- ☐ ROBOCOD 14,60
- ☐ SEAL TEAM 48,80
- ☐ SEAWOLF 73,00
- ☐ SHADOWCASTER 79,30
- ☐ SHADOWLANDS 28,00
- ☐ SILVERBALL 40,50
- ☐ SOCCER SUPERSTARS 79,00
- ☐ SPACE HULK 64,00
- ☐ SPACE QUEST 1 40,20
- ☐ STAR CRUSADER 80,50
- ☐ STREET FIGHTER 2 33,00
- ☐ STUNT DRIVER 19,50
- ☐ SUBWAR 2050 79,00
- ☐ SUPERFROG 59,50
- ☐ SURF NINJAS 28,00
- ☐ SYNDICATE PL. 69,00
- ☐ SYSTEM SHOCK PL. 103,00
- ☐ TASK FORCE 79,30
- ☐ THEME PARK 79,00
- ☐ TRANSPORT TYCOON 85,40
- ☐ TORNADO 57,30
- ☐ TROLLS 25,60
- ☐ UFO: ENEMY UNKNOWN 85,40
- ☐ ULTIMATE BODY BLOWS 79,50
- ☐ ULTIMA UNDERWORLD 2 73,00
- ☐ UTOPIA 35,00
- ☐ VALHALLA 46,00
- ☐ V FOR VICTORY 3 49,00
- ☐ WALLS OF ROME 46,00
- ☐ WHIZZ 35,00
- ☐ WING COMMANDER 27,50
- ☐ WING COMMANDER ARMADA 78,00
- ☐ WINTER SUPERSPORTS 23,00
- ☐ WORLDS OF LEGEND 46,00
- ☐ XENOBOTS 42,70
- ☐ XENON 2 14,60
- ☐ ZOOL 42,00
- ☐ ZOOL 2 51,00

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest niezgodna z prawem i nielegalna!

MIRAGE SOFTWARE

03-982 WARSZAWA, Gen. Abrahama 4
tel 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22



INFERNO

DALSZY CIĄG ODYSEI
IBM PC * CD-ROM

- ▲ atakuje Twoje zmysły nowym rodzajem akcji
- ▲ interaktywna, wieloetapowa misja w kosmosie
- ▲ rewelacyjne intro rozpoczynające super projekt
- ▲ niesamowita atmosfera, znakomita grafika i scenariusz
- ▲ profesjonalna ścieżka dźwiękowa w wykonaniu A.S.F.
- ▲ pełna, kolorowa instrukcja w języku polskim
- ▲ Inferno o całe lata świetlne wyprzedza konkurencję
- ▲ wkrótce także wersja dyskowa dla IBM PC



TFX

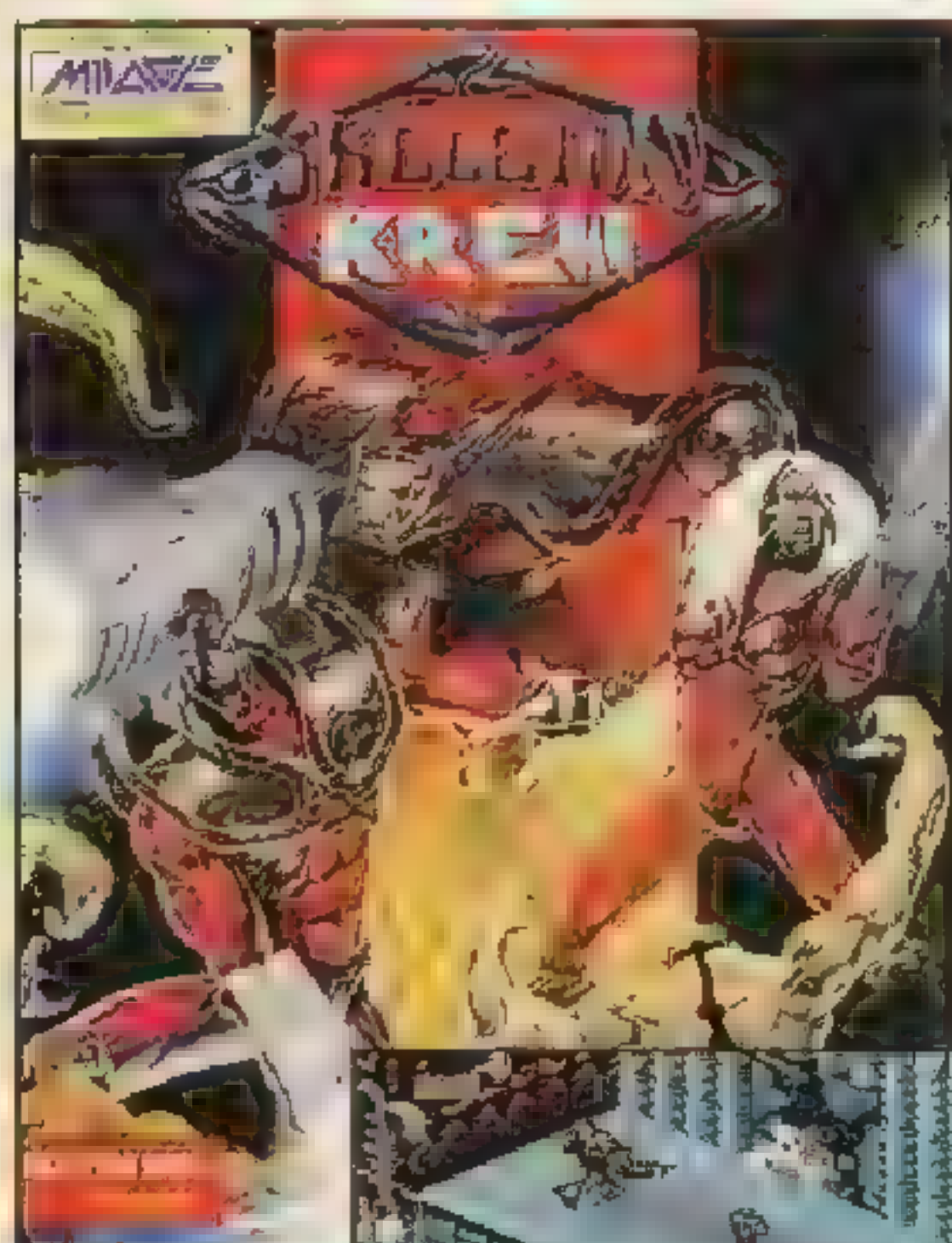
PC * A1200
CD-ROM

- ▲ bojowy eksperyment taktyczny
- ▲ symulator jakiego nie było
- ▲ fenomenalna, realistyczna grafika
- ▲ znakomite scenariusze
- ▲ możliwość sięgająca XXI wieku
- ▲ super grywalność i wciągłość
- ▲ wkrótce wersja dla A1200/4000

BIG RED ADVENTURE (PC, CD-ROM)
MORTAL KOMBAT 2 (AM, PC, CD-ROM)
ALONE IN THE DARK 1, 2, 3 (CD-ROM)
DUNGEON MASTER 2 (AM, PC, CD-ROM)
DESCENT (PC, CD-ROM)

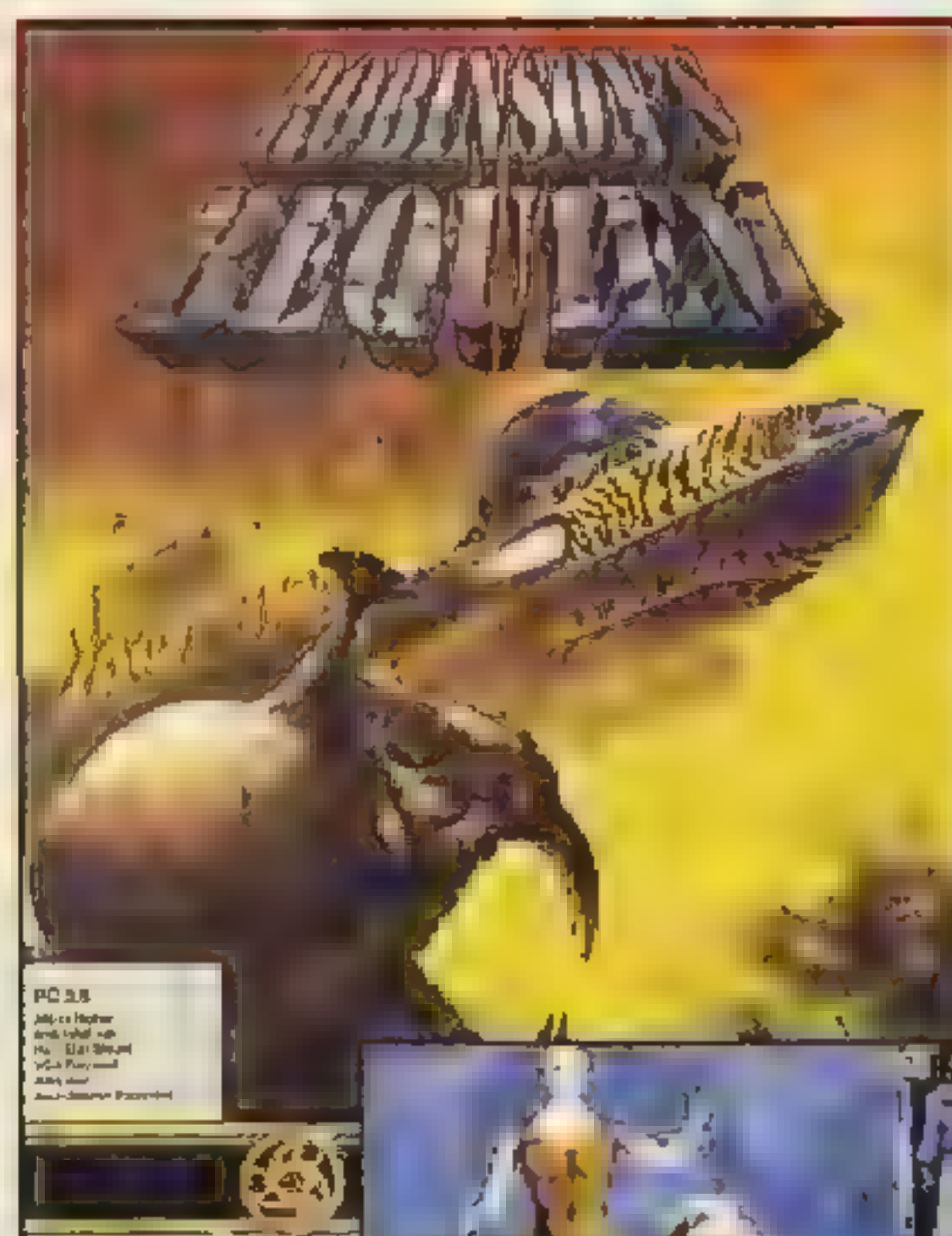
wszystkie dystrybuowane programy
z polskimi instrukcjami

WKRÓTCE!



A1200
CD³²

SUPER NAWALANKA



AM, A1200
PC, ST

REWELACYJNA PRZYGODA



AM
CD³²

NAJNOWSZY ROLE-PLAYING



Koszykówka jest drugim po piłce nożnej najliczniej reprezentowanym w grach sportem. Wystarczy przypomnieć takie stare hity jak: CELTICS VS. LAKERS, TV SPORTS BASKETBALL, JAMMIT czy wciąż rozpalający wyobraźnię JORDAN IN FLIGHT (opis w SS'7). Ten



Zmasowana obrona Missouri



Rzuty wolne O'Lineya.

ostatni produkt ustalił szczególnie wysoką poprzeczkę dla swych następców.

NCAA BASKETBALL 2 jest symulacją amerykańskiej koszykówki w wydaniu amatorskim, a ściślej rzecz biorąc uniwersyteckim. Sposób prezentacji wydarzeń na boisku nawiązuje do JORDANA, podobnie jak naturalistyczne odwzorowanie sylwetek zawodników. Grafika i animacja postaci wydaje się jednak o oczko gorsza. Z drugiej strony, mamy na placu gry aż dziesięciu zawodników, a gra odbywa się na oba kosze. Nie jest to więc ułomna trójkowa koszykówka jak w JORDAN IN FLIGHT.

KONFIGURACJA I STEROWANIE

NCAA może być elastycznie dostosowana do twoich potrzeb. Możesz regulować szybkość gry, szczegółowość grafiki, dźwięk a nawet kolor tła. Dzięki temu grę można dopasować do właściwości dowolnego growego sprzętu. Inną niezwykle przydatną możliwością jest ustalanie zasad, według których rozgrywany będzie mecz. Drużyna może liczyć od dwóch do pięciu zawodników, mecz od dwóch do czterech części. Można też regulować czas trwania połowy (tercji, kwarty) meczu, oraz czas na rozegranie akcji. Dzięki temu z koszykówki amatorskiej (czas gry – 2 razy po 20 minut) można przesiąść się na zawodową (4 razy po 12 minut) ograniczając przy tym czas na rozegranie akcji (SHOT CLOCK) z 35 do 24 sekund.

Sterowanie grą może odbywać się przy pomocy klawiatury, myszy, lub

joysticka. Najwygodniej jest sterować joyem lub z klawiatury numerycznej (KEYPAD). Pierwszy FIRE (na keypadzie – 5) służy do oddania



zarne – zamiast jednego zwodu i dynamicznego dwutaktu, zawodnik kozłuje dziesięć, piętnaście, dwadzieścia sekund, próbując w beznadziejnym stylu wymanewrować obrońcę.

NCAA BASKETBALL

rzutu na kosz (lub bloku), krótkie przyciśnięcie drugiego FIRE (keypad 0) umożliwia wykonanie podania, trzeba tylko skierować joya w stronę zgodną ze strzałką jaka ukaże się nad zawodnikiem, do którego chcesz podać. Długie przytrzymanie drugiego FIRE wyświetli dostępny zestaw zagrań zespołowych. Szczególnie istotne jest to w obronie, gdzie możesz wybrać krycie każdy swego (MAN ON MAN), lub którąś z obron strefowych (ZONE).

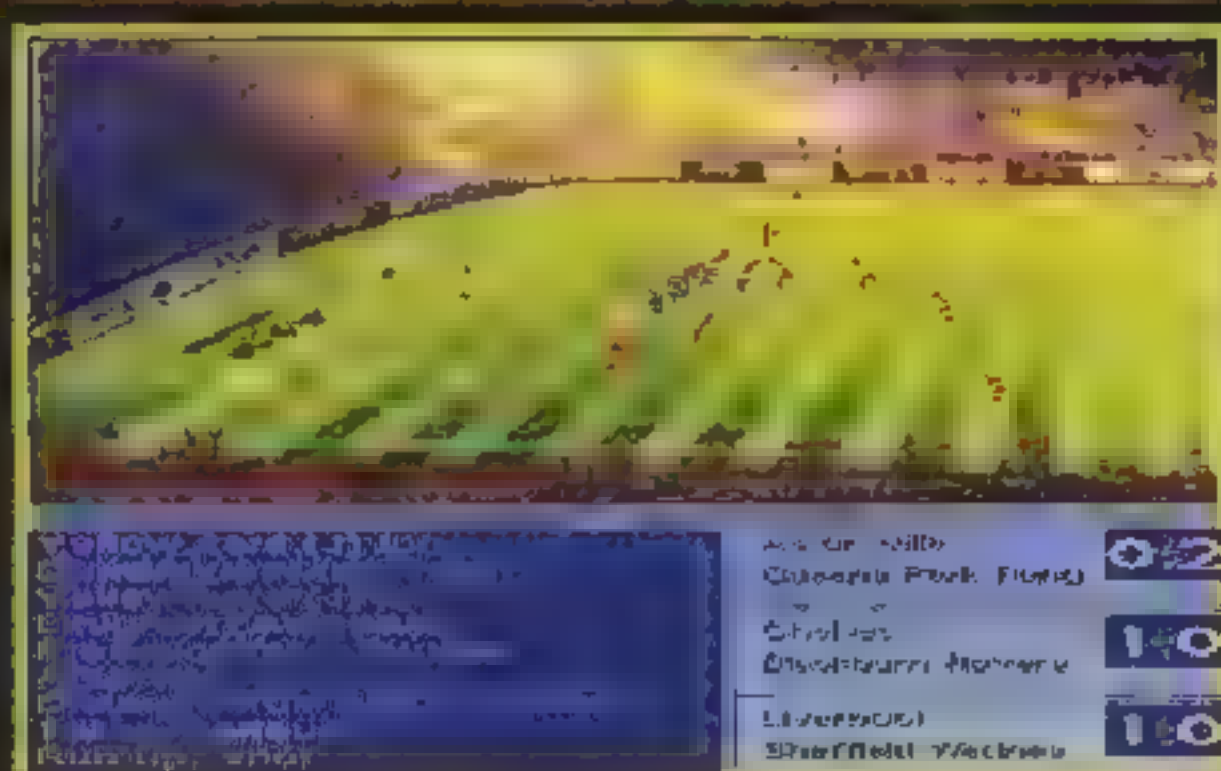
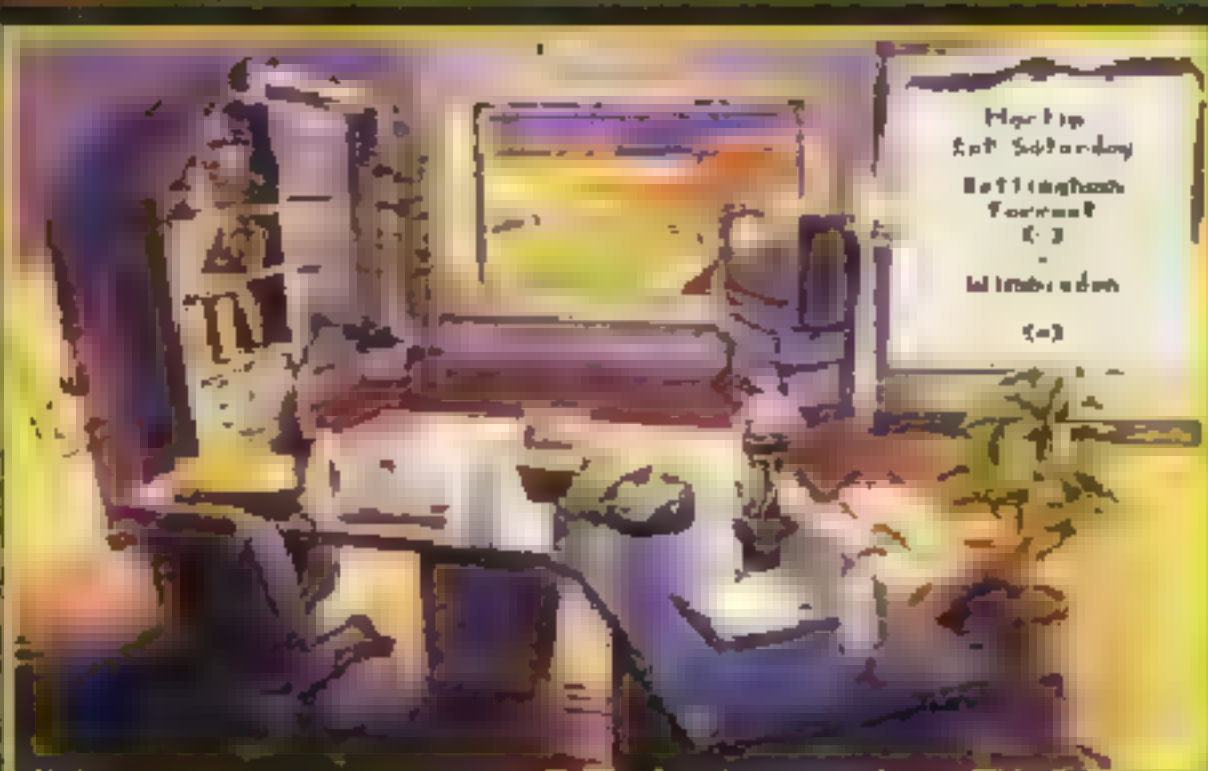
ROZGRYWKA

Koszykówka amatorska to nie NBA. Obrona strefowa i długi czas na rozegranie akcji nadają jej dynamicznego charakteru. Czuć to także w NCAA Basketball. Komputerowi zawodnicy lubią długo dryblować, rzadko decydują się na dynamiczne wejścia pod tablicę. Próby indywidualnych akcji są ślama-

Podobnie jak i w JORDANIE, nie udało się zaanymować naprawdę soczystego wsadu. Zastrzeżenia można mieć do zbiorów – najwięcej piłek pada lupem rozgrywającego, najmniejszego faceta na boisku. Cierwie wyglądają natomiast niektóre rzuty, gdy zawodnik skacze z piłką w jednej ręce, po czym błyskawicznie dostawia drugą i wykonuje całkiem klasyczny rzut. Zdarzają się też programistyczne wpadki – jak rzuty plecami do kosza! Ale najlepiej zobaczyć to samemu.

TRENER RZĄDZI

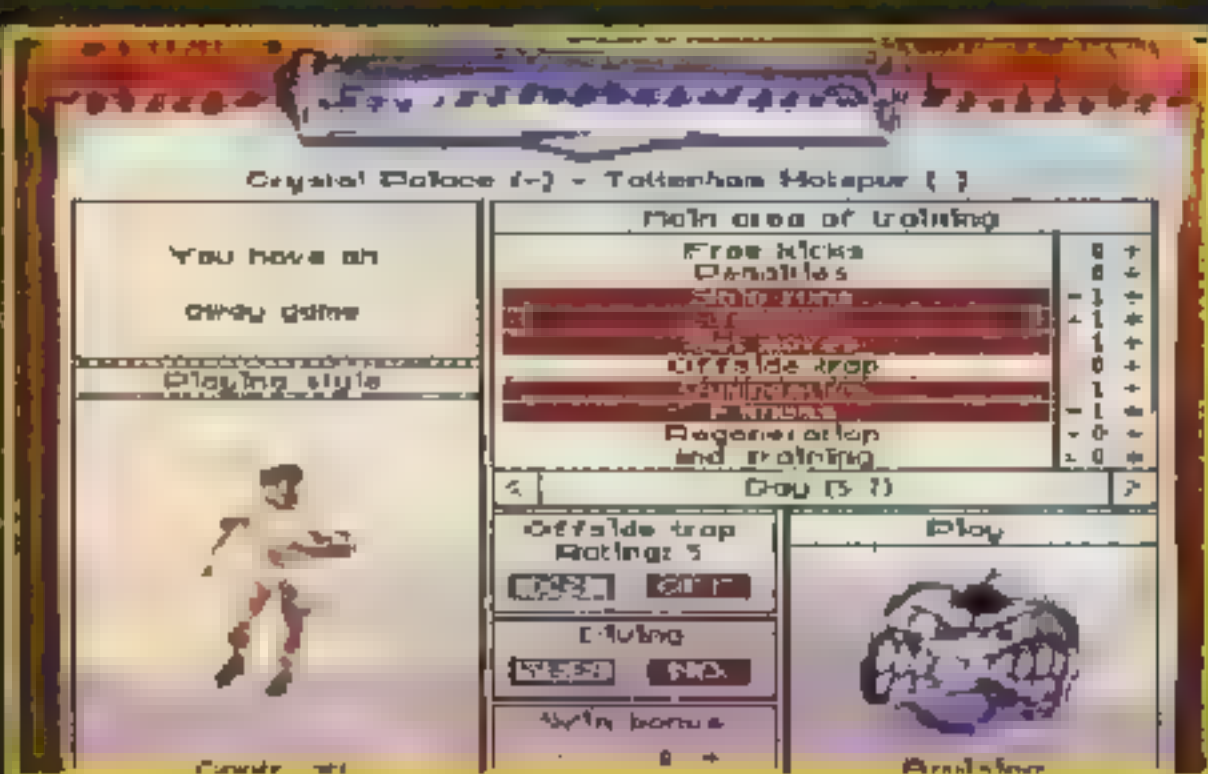
Dla graczy z zacięciem strategicznym ciekawe może być sterowanie drużyną z ławki trenerskiej. Oprócz wybierania schematów zagrań, jakie będziesz mógł zarządzić w trakcie gry, czeka cię jeszcze sporo główkowania. Po pierwsze powinieneś umiejętnie gospodarować siłami podstawowych zawodników, dając im



zostaniesz belitośnie opłuty w czołówkach gazet, a sfera piśmiaków z sadystyczną złośliwością zacznie wieszać na tobie psy (te sexgwiazdeczki, miss Pornowski, też ci wypomną).

Zestawianie drużyny również zostało uproszczone. Zlikwidowano podział na konkretne pozycje, teraz wystarczy je-

Działalność trenerska sprowadza się do zestawiania składu drużyny, oraz do ustalania rodzaju treningu. Zawodnicy charakteryzowani są dwiema liczbami: umiejętności (od 1 do 6) i aktualną formą (od 0 do 20). Musisz pamiętać iż nawet świetny zawodnik jest nic nie wart jeśli nie ma siły grać. Stąd nie wolno ich zbyt mocno eksploatować.



Druga odsłona gry ON THE BALL przenosi nas na piłkarskie boiska dumnego Albionu. Na samym początku zostajesz trenerem jednej z pierwszoligowych angielskich drużyn. A zadaniem jest... to co zwykle czyli: mistrzostwo ligi, puchary krajowe i międzynarodowe, wreszcie mistrzostwo Europy.

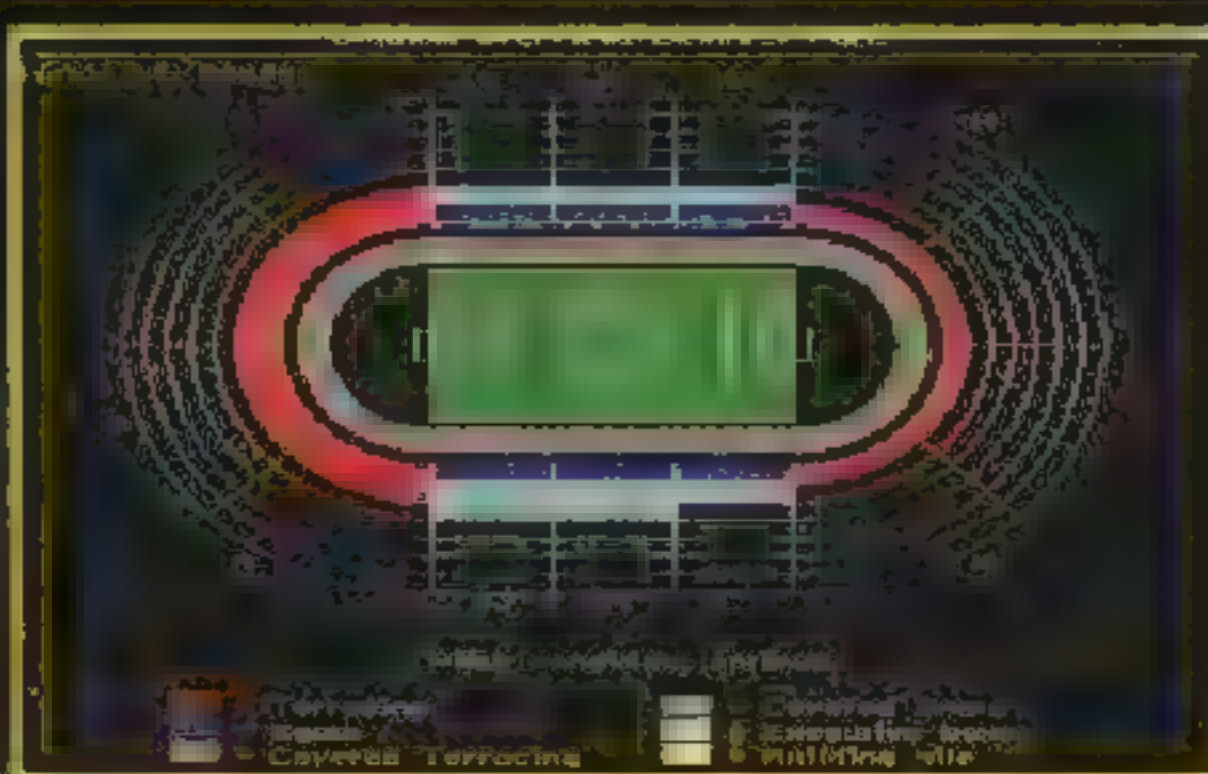
Ligowe wydanie ON THE BALL jest już bardziej konserwatywne od swego nowatorskiego poprzednika. Zrezygnowano z rozmów z zawodnikami, pozostawiając za to konferencje prasowe. Widać, iż autorzy z ASCON mieli ciężkie przejścia z prasą. Przy byłej niepowodzeniu (np. przegranie pięciu meczy z rzędu)

dynie wybrać odpowiednią liczbę obrońców, pomocników czy napastników. Komputer sam ich sobie rozstawia w pamięci (ich pozycje widać gdy zostaną wybrani do „jedenastki tygodnia”).

TAKTYKA

Kierowanie klubem jest mniej męczące niż prowadzenie reprezentacji. Wykazać się musisz w dwóch rodzajach działalności: finansowej i trenerskiej. Ta pierwsza obejmuje: negocjowanie subsydiów i premii za puchary z właścicielem klubu, rozbudowa stadionu (bardzo szczegółowa), sprzedawanie i kupowanie zawodników, ustalanie cen biletów, wyznaczanie premii za zwycięstwa.

tym bardziej, że wtedy łatwo o kontuzje. Obok ciągłego szlifowania formy (FITNESS) warto też od czasu do czasu postawić na odnowę biologiczną (REGENERATION). Pamiętaj też, że bez rozruszania mięśni i stawów (GYMNASTICS) twoi zawodnicy będą bardziej podatni na urazy. Obok treningów fizycznych trzeba też szlifować technikę zawodników w ataku i obronie (odpowiednio SOLO RUN i TACKLING) oraz taktykę drużyny (SET MOVES). Jeśli chcesz przetestować swoje umiejętności trenerskie, zapalona krew musi być gotowa do ofensywy.

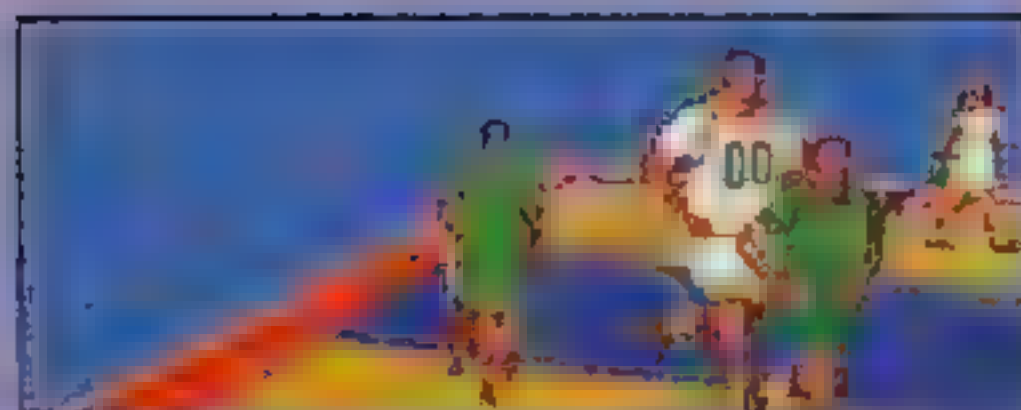


ASCON'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
EKONOMICZNA
90' 70' 90'

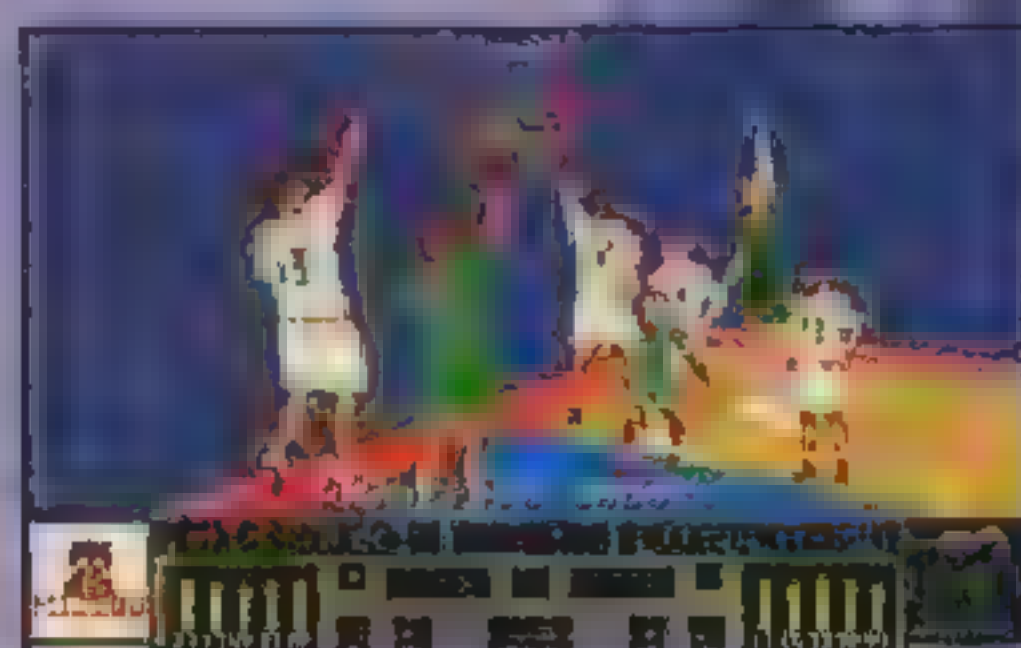
ETBALL

Wielkim minusem gry jest brak możliwości stworzenia ligi. Nie dołączono też żadnych opcji menedżerskich, które umożliwiłyby wymianę zawodników i grę sezon po sezonie. To co w NCAA 2 najcenniejsze to symulator meczu. Dzięki możliwości

PODSUMOWANIE



Wszystkie koty są czarne, a Murzyni też czarni. Murzyni dodatkowo są podobni do siebie, w przeciwieństwie do kotów... chociaż niektórzy są więksi od innych, PC



wpisywaniu parametrów zawodników, można poprowadzić sobie własną, papierkową ligę, losując loską parametry nowych graczy, decydując o zmianach kadrowych itp. a komputer wykorzystując jedynie do odgrywania meczów. Rozwiązanie to zadowoli niestety jedynie wąskie grono skrajnych oszołomów. Na koszykarski „menedżer” normalnym graczom przyjdzie jeszcze poczekać.

Periott

BETHESDA'94

SPORTOWA

80^{0.0} 75^{0.2} 80^{0.3}

ငွေရရှိမှုများ

z sytuacji na boisku, stąd konieczność uważnej obserwacji meczu. Tylko wtedy możesz stwierdzić gdzie leżą słabe punkty twojej drużyny. Włożony wysiłek jednak szybko się zwraca, gdy po odpowiednim zestawieniu

Polski Totalizator Sportowy
buduje obiekty sportowe w Polsce

Wynik meczu	2:3
Strzelcy	2:5
Strzelcy	2:1

**Poszukujemy
dystrybutorów
na terenie całego kraju.**

MARK SOFT

W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC CD-ROM, C-64, Atari...

MENTOR



(C) 1986 by The McGraw-Hill Companies

F17 CHALLENGE



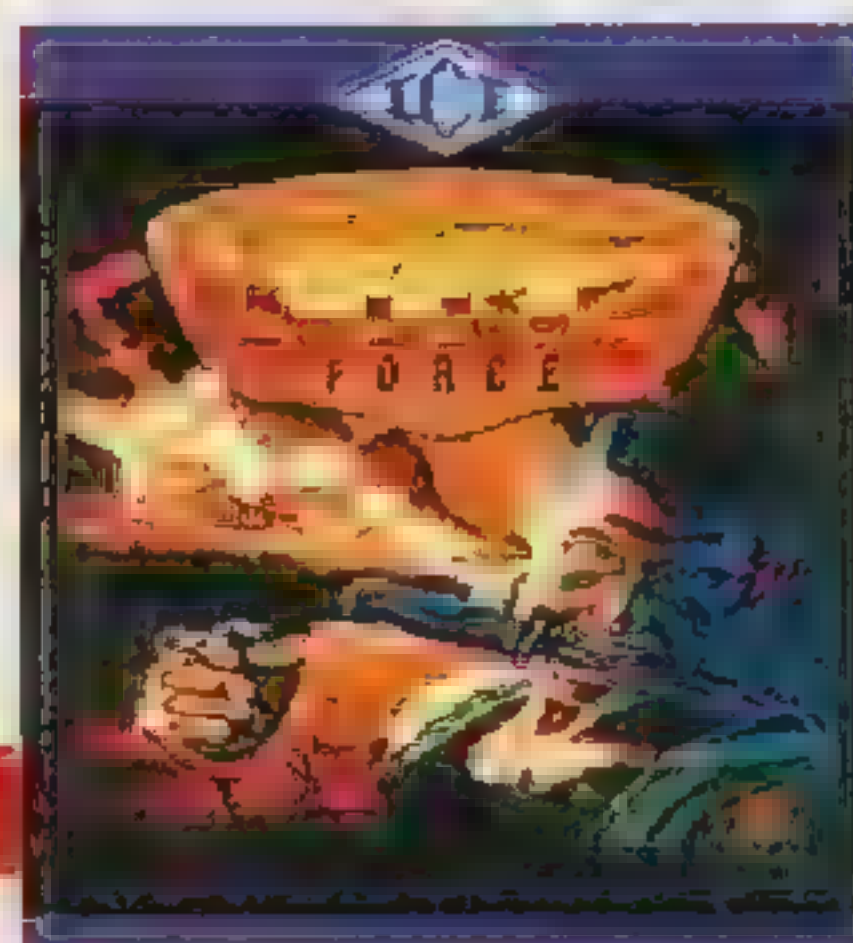
F17 CHALLENGE

Przekręć kluczyk w stacyjce.
Usłyszysz mrukliwy dźwięk silnika
twojego bolidu FORMUŁY 1.
Rozpoczyna się walka
o POLE POSITION...

Figure 6

FIRE FORCE

Któż by nie chciał zostać komandosem! Ostra walka, trupy, wybuchy, helikoptery, pojazdy bojowe, różne typy broni. Zapewne już się domyślasz, że wszystko co się rusza jest twoim celem.

[illegible]

OVERDRIVE

Wyscigi samochodowe, 4 różne pojazdy, muzyka stereo, efekty dźwiękowe, mowa, znakomita grafika, możliwość jednoczesnej gry dla 2 osób, wiele różnych torów, to tylko niektóre cechy charakteryzujące tę grę.

● 2013 年 12 月 1 日起, 凡在《中国药典》2010 年版二部收载的药品, 其说明书中凡有“不良反应”、“禁忌”、“注意事项”、“药物相互作用”、“孕妇及哺乳期妇女用药”、“儿童用药”、“老年用药”、“临床试验”、“上市后监测”、“不良反应监测”、“不良反应报告”、“不良反应评价”、“不良反应处理”、“不良反应预防”、“不良反应监测”、“不良反应报告”、“不良反应评价”、“不良反应处理”、“不良反应预防”等项, 均应在说明书中予以删除。

QWAK

Gra platformowa. Przesympatyczny kaczorek Qwak przeżywa wiele niesamowitych przygód.

1. 111001

QWAK

TEAM
JULIO BARRA KAMARU

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98

FLIGHT COMMANDER 2

Gra FLIGHT COMMANDER 2 jest przeniesieniem na komputer doskonałej planszówki firmy AVALON HILL. Pozwala ona rozsmakować się we współczesnych walkach powietrznych nie tylko pojedynczych samolotów, ale całych zgrupowań (do 40 maszyn). Gracz jednak nie obserwuje akcji z wnętrza jak to ma miejsce w symulatorach lotu, ale spogląda na teren walk z góry, ma-

jąc możliwość wydawania rozkazów wszystkim uczestnikom akcji.

Autorzy gry pozwolili nam uczestniczyć w powietrznych pojedynkach od wojny koreańskiej, przez wojnę wietnamską, konflikt bliskowschodni i falklandzki po współczesne wojny i wojenki. W grze zawarty jest dwanaście scenariuszy bitew dostępnych poprzez opcję OPEN BATTLE. Są tu zarówno sytuacje rzeczywiste, szkolne, jak i fikcyjne, nawet zaczerpnięte z filmu TOP GUN.

Gra posiada również edytor bitew (CREATE BATTLE), który umożliwia wybór dowolnych przeciwników, ustalenie, który z nich będzie agresorem, po ile maszyn bę-

dzie miała każda ze stron, cel ataku, pogodę, kontrolę radarową obszaru itp. Oprócz tego w gestii gracza leży też ustalenie parametrów trudności przybliżających symulację do rzeczywistości (opcja COMBAT OPTIONS). Po ustaleniu tych wszystkich parametrów przechodzi się do pokoju uzbrojenia (WEAPONS ROOM). Tu dokonuje się też podziału na cztery grupy – czołową (LEAD), osłony (SWEEP), uderzeniową (STRIKE) oraz rozpoznawczo-zakłóceniovą (WEASEL). Każda z tych grup rozpoczyna grę w odpowiednim dla niej położeniu i wysokości.

W OGNIU WALKI

Zadaniem w danej bitwie jest zniszczenie celu określonego przez gracza przy tworzeniu scenariusza. Na samym początku można też określić, którą stronę będziesz grał oraz poziom gry komputera. Co ciekawe, grać można z kolegą (HUMAN – HUMAN) na jednym kompu-

terze lub na dwóch pośrednic-

twem kabla.

Jeżeli uznasz, że przy liczbie 20 samolotów nie masz siły ani ochoty dowodzić wszystkimi, możesz powierzyć stery większości samolotów komputerowi (PILOT – COMPUTER CONTROL).

Bardzo ważną opcją jest możliwość zmiany nazwiska pilota (Alt+H) co wprowadza bardziej osobisty i ludzki element do rozgrywki (inaczej walczy #1, a inaczej Herman Goering).

Gdy bitwa będzie już zbyt nużąca, a wszystkie cele osiągnięte, możesz pozwolić dokończyć dzieła komputerowi (HEAD FOR HOME – przy braku kontaktu z przeciwnikiem gra kończy się natychmiast).

Poszczególne okresy historyczne, różne typy maszyn dają graczemu możliwość rozwoju umiejętności walki przy pomocy działek pokładowych, rakiet na podczerwień (pierwsze jeszcze niedoskonałe pozwalały na oddanie strzału tylko z tylnej półsfery nieprzyjacie-

la) i innych. Wielce pomocna jest wspaniała biblioteka (WINDOWS – DATA LIBRARY, Alt+D), w której opisano występujące w grze typy samolotów, rakiet, celów oraz sił zbrojnych poszczególnych państw. Niestety, informacje o tych ostatnich są bardzo niedokładne i odnoszą się do stanu sprzed 2-3 lat. Warto jednak poświęcić kilka chwil na zapoznanie się z danymi o sprzęcie aby na polu bitwy lepiej go wykorzystać. Mocnym atutem tej podręcznej biblioteczki są też przepiękne zdjęcia samolotów.

Po kilku

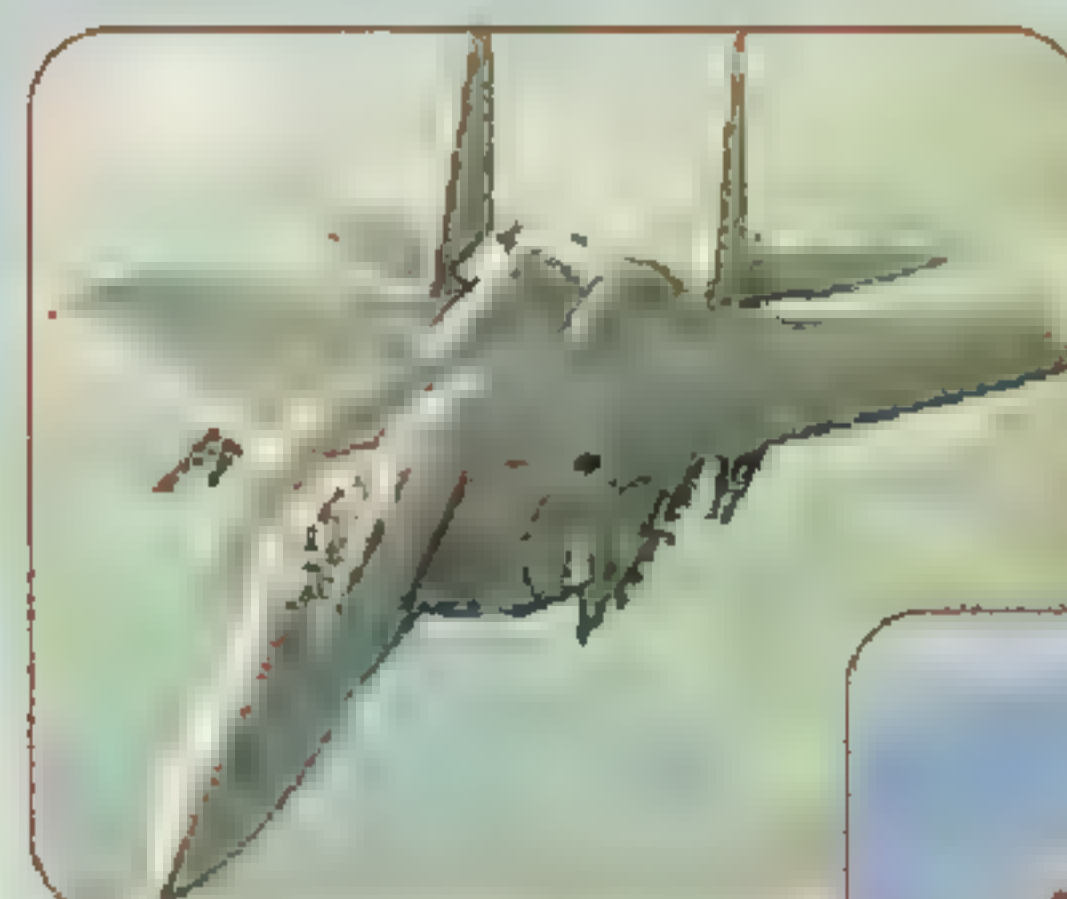
bi-
twach
gdy rę-
ka pewnie

ujmie drążek, a rakiety będą bezbłędnie trafiać w cel, gdy nie będzie ci już potrzebna katapulta, nadejdzie czas na rozegranie jednej z pięciu kampanii.

DROGA KARIERY

W grze FLIGHT COMMANDER 2 masz do dyspozycji pięć scenariuszy kampanii. REDSTORM i THINBLUE przeniosą cię do roku 1997, tuż po wyzwoleniu Europy przez wojska rosyjskie. W TANKBUST jako pilot amerykańskich A-10 będziesz zabijać dzielnych wojaków Saddama. Nie oszczędzono również Wietnamu (DRAGNJAW) i Falklandów (SOUTHATL) gdzie jako Anglosas poniesiesz kaganek demokracji i wolności nie zostawiając kamienia na kamieniu. Trzeba przecież nauczyć żółtków i latynosów jak żyć.

W każdej kampanii jesteś dowódcą eskadry złożonej z jedenastu pilotów. Mają oni pewne cechy indywi-





duálne (wartość w walce powietrznej, przy bombardowaniu, charakter, zdolność myślenia itd.), dlatego warto o tym pamiętać wyznaczając kolejne zadania. Nie opłaca się kierować wszystkich najlepszych pilotów do jednej, dwóch akcji gdyż mogą oni być po nich tak zmęczeni, iż kolejne zadania będą wykonywać miedzi i niedoświadczeni rekruci.

Aby ułatwić ci dobór pilotów, przy opisie scenariusza komputer będzie podawał rekomendowaną liczbę pilotów. Jak zwykle szybko okaże się, że potrzeby wojny są większe od możliwości twojej eskadry i gdzieś po pięciu misjach zaczniesz brakować ci pilotów. Warto więc od początku ich oszczędzać, najlepiej w misjach szturmowych, gdzie brakujące rakiet i bomby możesz zastąpić ogniem z działka.

ŻETONY NA EKRANIE

FLIGHT COMMANDER 2 to bardzo udane przeniesienie gry planszowej na komputer. Wykorzystano wszystkie możliwości maszyny przy zachowaniu najlepszych rozwiązań gry papierowej. Symulacja walki powietrznej w skali operacyjnej są niezbyt wdzięcznym i rzadko realizowanym pomysłem na grę. FC2 to jednak bardzo udana próba. Dzięki tej grze można docenić wartość poszczególnych rodzajów sprzętu i uzbrojenia, pozwala też ona do woli próbować różnych rozwiązań operacyjnych i taktycznych w celu rozwiązania danego problemu. Jest to po prostu przyzwolona symulacja czyniąca z gracza dowódcę klucza, eskadry czy pułku.

Kolejną zaletą gry jest bardzo przyjazny interfejs użytkownika. Samolot prowadzi się łatwo, pozostawiono tylko niezbędne parametry (szybkość, wysokość, paliwo, przeciągnięcie, utrata prędkości itd.). Kierunek lotu i prędkość wybierasz poruszając intuicyjnie drążkiem lub manetką gazu.

Działka strzelają automatycznie, natomiast przy włączonym radarze rakiety lokują się prawie same, nam zaś pozostaje jedynie przycisnąć guzik odpalenia. Inną zaletą jest duża możliwość konfiguracji gry, dzięki czemu można dobrać stopień trudności i realizmu.

RADY STAREGO PILOTA

1. Podstawową zasadą jest współdziałanie. Pojedynczy pilot jest ważny, ale dla wykonania zadania potrzebne jest zgranie wszystkich maszyn eskadry.

2. Połową sukcesu jest wcześniejsze wykrycie samolotów wroga. Ten kto pierwszy odpali rakiety ma większe szanse o tyle, że przynajmniej zmusi wroga do manewrów w celu uniknięcia trafienia. A przy takiej okazji popełnia się mnóstwo różnych błędów.

3. Utrzymuj stały zapas prędkości i/lub wysokości. Bez tego w razie ataku wroga jesteś bezbronny (przy wykonywaniu skrętu bez zapasu prędkości nastąpi przeciągnięcie - STALL i dobrze będzie jeśli nie spadniesz na ziemię).

4. Nie daj sobie wejść na ogon, bo już po tobie.

Berger & Pejotl

AVALON HILL '94

PC: Windows VGA, SB

SYMULATOR

80% 80% 80%

Grafika Dźwięk Mocność

Cena w zł zawiera VAT



Firma IPS wydała najnowszą grę Sida Meiera COLONIZATION. Rzecz godna odnotowania: polska premiera miała miejsce z niewielkim opóźnieniem w stosunku do zachodu, po drugie gra została w pełni spolszczona i wydana z grubym polskim podręcznikiem.

Naszą opinię o COLONIZATION jako grze strategicznej wytłumaczyliśmy w obszernym opisie (SS'19). W Polsce sprzedawana jest tylko wer-

wać sobie sprawę, że są to w dużej mierze niedociągnięcia MICROPROSE, bowiem oryginalny podręcznik powstał na zachodzie, a zgodnie z umowami licencyjnymi polski podręcznik musi być mu wierny.

Jednak nawet najlepsze tłumaczenie i najbardziej fachowy podręcznik nie byłoby w stanie uratować tej gry. Sam jako autor gier planszowych niejednokrotnie poniosłem po-

COLONIZATION PL

sja polskojęzyczna, do której też chcemy się ustosunkować.

W tekstach pojawiających się na ekranie nie ma niestety polskich liter. Firma MICROPROSE nie zgodziła się bowiem na udostępnienie kodu gry, a bez pomocy programistów dokonanie pełnego tłumaczenia z uwzględnieniem polskich znaków diakrytycznych jest często niemożliwe. No cóż, z tym trzeba się pogodzić.

Obok wielu celnie przetłumaczonych zwrotów i terminów są i takie, które dają odczuć pośpiech, z jakim zapewne mieli do czynienia autorzy spolszczenia. Na pewno dało by się uniknąć niektórych śmieszających zwrotów, jak np. „Odpywającego od krywece żegna krol kraju Anglia”.

Obszerna instrukcja również nosi piętno pośpiechu, ale nie tylko. Wyobrażenia i skojarzenia są czasem tak rozrzucone, że nie wiadomo co ma wspólnego np. „palisada” (w oryginalnie) z „fasadą” (w tłumaczeniu) - s. 57, za to w innych przypadkach tłumaczenie jest aż zbyt dosłowne. Czy nie nakłada się na to i nieznanostwo rzeczywistego przebiegu gry? Wg instrukcji gra rozpoczyna się w 1500 r., a według programu - w 1492 r.

Szkoda, że instrukcja nie daje prawie żadnych wskazówek jak naprawdę grać w COLONIZATION, jakie są cele i ułatwienia w grze. Nie pomagają też ilustracje, które pozostawiono w wersji oryginalnej. Trzeba jednak zda-

dobną porażkę, co tym razem Sida Meier. Przyczyną klapy COLONIZATION jest rozwarstwienie się zamyślu autora, przepisów i wymagowanego przebiegu gry powstałego w umyśle twórcy z produktem finalnym, który stworzył nowe, nieprzewidziane przez Sida możliwości i drogi

MICROPROSE'94

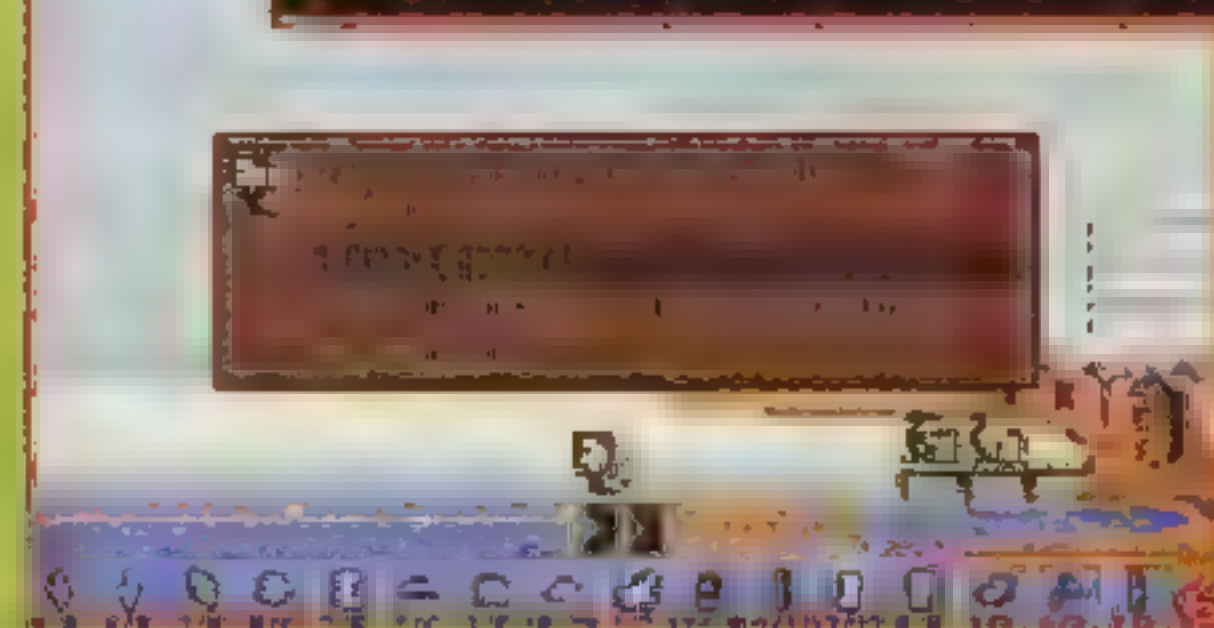
PC: VGA, SB

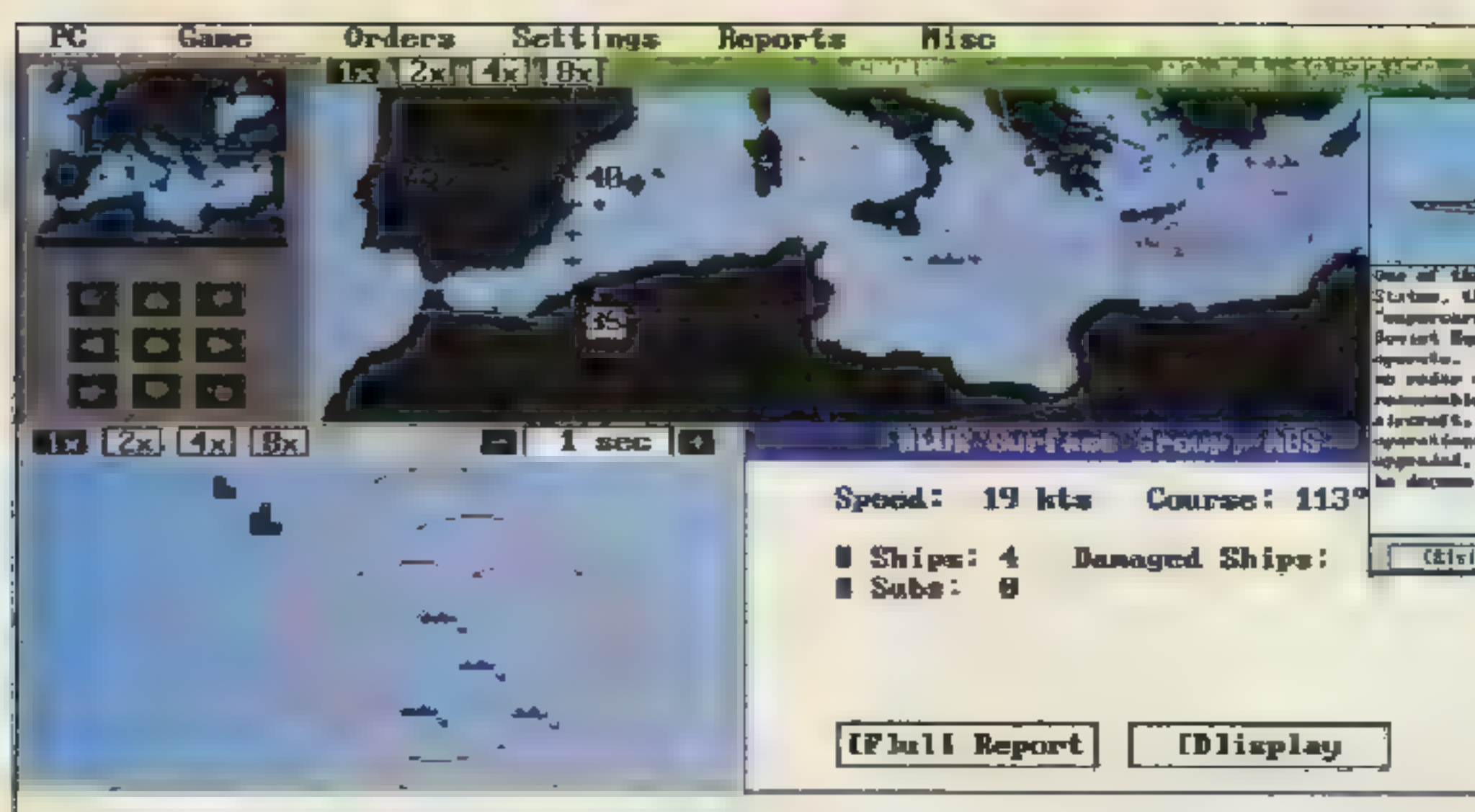


na skróty upraszczające i niszczące początkowy, wspaniały zamysł gry. Czy polski klient nie powinien mieć możliwości wyboru pomiędzy wersją spolszczoną, a oryginalną?

Berger

Dystrybutor: IPS Computer Group





Harpoon „1” wersja CD-ROM, PC

Oto kolejne odsłony znakomitego HARPOONA. Jak widać odejście z THREE-SIXTY PACIFIC nie zaszkodziło projektantom tej gry. APPLIED COMPUTING SERVICES, gdyż pod taką nazwą występują teraz autorzy, realizuje dalej swą politykę drobnych ulepszeń. Tym razem, oprócz zmian w algorytmach walki, usprawniono także interfejs użytkownika i dodatkowo bardziej przekonujące efekty dźwiękowe.

HARPOON 1.51

W tej wersji najbardziej rzucającym się w oczy usprawnieniem jest „wyciągnięcie” z rozwijanych menu najczęściej używanych poleceń i dodanie ich w postaci przycisków na dole okna z mapą operacyjną. Ten niewielki zabieg znakomicie poprawia obsługę gry, szczególnie zdolność gracza do szybkiej reakcji na wydarzenia. Poprawiono także system kompresji czasu, przy większej kompresji gra się już nie zatyka. Co prawda, na wolnych komputerach i tak nie ma po co włączać kompresji większej niż 1 min/sek.

Do gry dołączono sprawdzone już zestawy: GIUK, NACV, MEDC i IOPG oraz (uwaga!) TRZY nowe serie scenariuszy: Enhanced, Harpoon Designer's Series 2 (ta seria dotarła do Polski nieco wcześniej) i Harpoon Designer's Series 3. Każda seria składa się z czterech zestawów, o nazwach takich jak zestawy standardowe. Jak łatwo policzyć, gracz otrzymuje do ręki dwanaście zestawów, co

mnożąc przez średnio 14 scenariuszy w zestawie daje 168 gier! Na rok wystarczy.

HARPOON 1

HARPOON CLASSIC

W trakcie gry daje się wychwycić tylko jedną, ale za to bardzo istotną zmianę w algorytmach. Poprawiono obsługę wszystkich obiektów lecących na bardzo małej wysokości (VLow). W nowej wersji, czy to samoloty czy rakiety, są bardzo trudne do wykrycia oraz do ostrzelenia. Pociski rakietowe nadiatujące na wysokości VLow praktycznie nie są osiągalne dla rakiet plot dalekiego zasięgu. Stwarza to dodatkowe problemy w sferze ustawiania formacji bojowej. Okręt wysunięty z formacji w stronę największego zagrożenia, np. dla obrony przeciw okrętom podwodnym, musi być teraz w pełni zdolny do obrony przeciw rakietom nadiatującym na bardzo małym pułapie (tzw. sea-skimmer missile) gdyż obrona plot dalekiego zasięgu nie będzie już go chronić. Z tego samego powodu zwiększa się rola wysuniętych patroli powietrznych, które po-

zwalają kompaktowa, sygnowana przez ACTION SIXTEEN, a w Polsce była sprzedawana przez firmę MARKSOFT. Płyta zawiera znacznie okrojona wersję gry z jedynie trzema najwcześniejszymi zestawami scenariuszy: GIUK, NACV i MEDC.

Ogromną zaletą tego wydania jest jego podręcznik. W porównaniu z podręcznikiem wydanej w Polsce wersji dyskiekowej (firmy IPS) jest znacznie rozszerzony i dokładniej omawia problemy związane z wykorzystaniem różnorodnych broni i wyposażenia. Szczególnie kształtujący może być rozdział o okrętach podwodnych i sonarze, gdyż, jak wynika z listów od was, te dziedziny sprawiają największą trudność.

Inną zaletą jest fakt umieszczenia na płycie CD aż dwóch wersji HARPOON'a: uniwersalnej (1.32A) przeznaczonej na wszystkie PC-ty i drugiej, zoptymalizowanej pod kątem pracy na procesorze 80386 lub wyższym (ver. 1.386A). Druga wersja gry zostawia

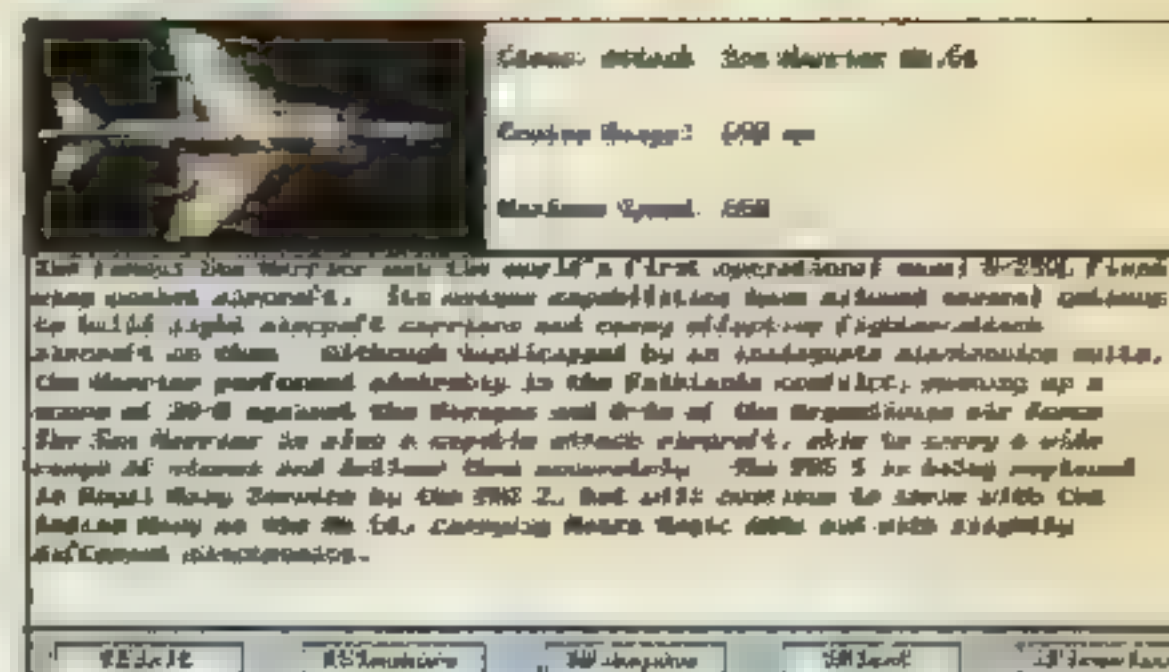
o 35 kB więcej wolnej pamięci, co ma niebagatelne znaczenie, szczególnie przy rozgrywaniu dużych scenariuszy. Niestety, na płycie nie umieszczono edytora scenariuszy, co obniża atrakcyjność zestawu.

W polskich realiach wersje gry zawarte na kompaktach mają jeszcze jedną przydatną właściwość. Można bowiem uruchomić za ich pomocą nowsze scenariusze, cztery serii Harpoon Designer's Series 2, które dotarły do Polski jeszcze Przed Nastaniem Ustawy (co oczywiście nie zmienia faktu, że ich posiadanie jest moralnie obrzydliwe).

Pejot!

PS. Do Polski dotarł już jakiś czas temu HARPOON 2. Jest to produkt innych autorów niż stary HARPOON i grze absolutnie nie wyszło to na zdrowie. „Dwójka” charakteryzuje się co prawda podwyższoną rozdzielczością ale także absolutnie zniechęcającym sposobem sterowania. Interfejs użytkownika oparty na systemie ikon jest nieprzejrzysty i pamięciochłonny, zupełnie nieporównywalny do pierwowzoru. O grze będziemy pisać w jednym z najbliższych numerów.

Dystrybutorem dyskiekowej wersji Classic wydanej w Kolekcji Klasyki Komputerowej jest firma IPS Komputer Group



Harpoon Classic, PC



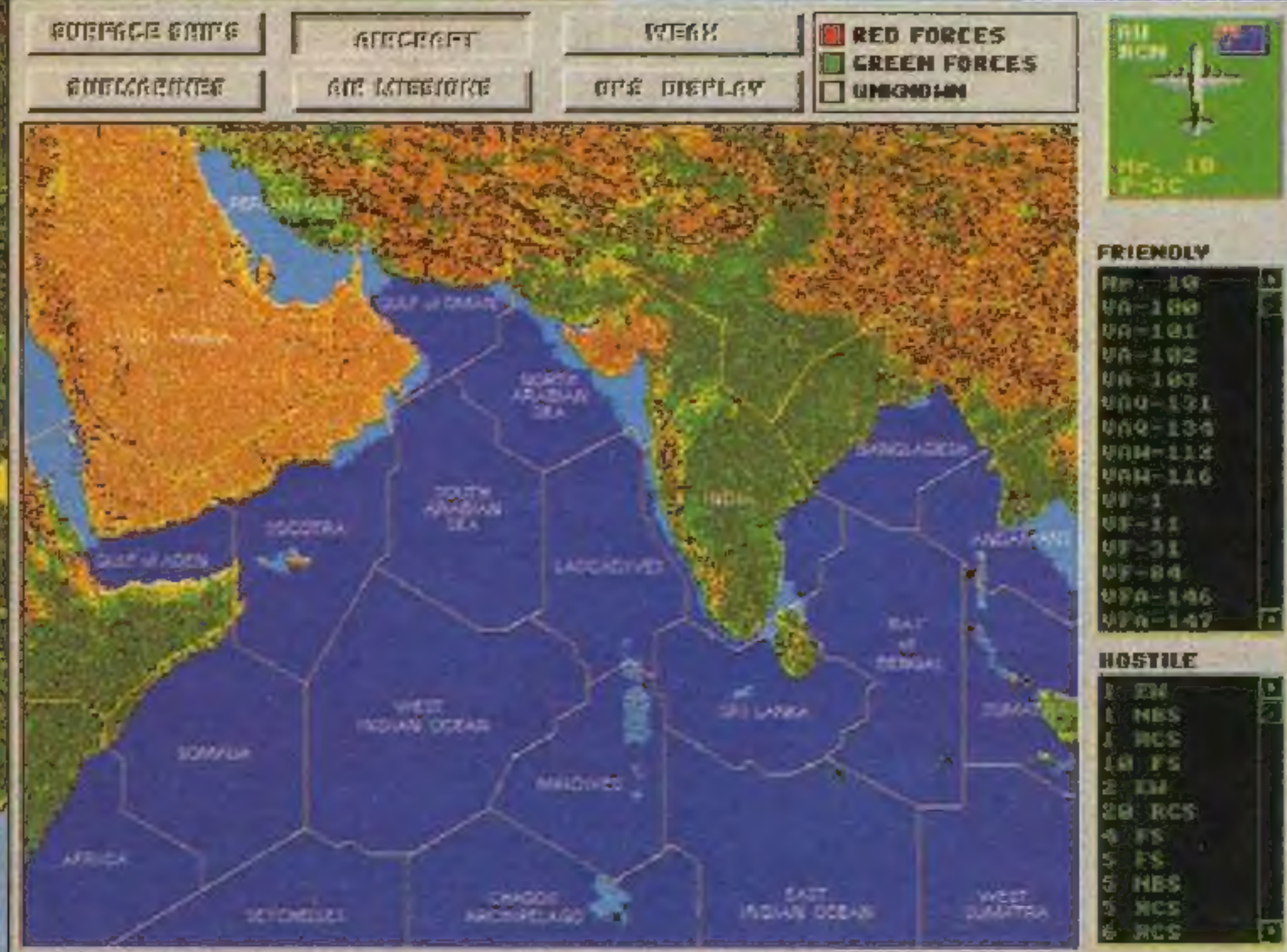


W tematyce współczesnych walk na morzu przez długie lata dominował rewelacyjny HARPOON (opis w SS'9). Prezentując niezwykle realizm z jednej strony i pozwalając graczowi na maksimum swobody działań z drugiej, program podniósł poprzeczkę wymagań daleko poza możliwości swoich konkurentów. Nic więc dziwnego, że przez długi czas nie przybył mu żaden poważny rywal. Po nowym produkcie firmy AVALON HILL – 5TH FLEET także widać, że nie został pomyślany jako poważna konkurencja, lecz jako prostszy, raczej bardziej zabawowy program, skierowany do zwykłych zjadaczy chleba.

PIĄTA FLOTA

Podobnie jak HARPOON (od tego porównania nie moż-

5TH FLEET



na uciec), „Piąta Flota” nie przedstawia konkretnej wojny w całości, lecz udostępnia szereg scenariuszy obejmujących pojedyncze bitwy. Wszystkie scenariusze 5TH FLEET odnoszą się do działań na Oceanie Indyjskim, a biorą w nich udział floty USA oraz Indii i ZSRR. Istotnym mankamentem jest brak edytora – nie pozwala to na długą zabawę, chyba że powstanie UPGRADE z nowymi bitwami. W grze zawarte zostały parametry okrętów nawodnych ponad dziewięćdziesięciu typów, osiemnastu podwodnych i prawie siedemdziesięciu samolotów. Nie można



narzekać na nadmiar danych technicznych, jednak dotychczasowe zdjęcia (wysoka rozdzielczość) zadowolą morskich pasjonatów. Sprzęt można przeglądać przed bitwą jak i w jej trakcie – wówczas dodatkowo podawane są punktowe parametry sprzętu i zasięg poszczególnych broni przeliczony na hexy.

Po przejściu do rozgrywki zaawansowanych graczy spotka rozczarowanie, inni odkryją tu nareszcie coś dla siebie. Szczególnie przyciąga oko graficzne i kolorystyczne opakowanie gry (kolorowa mapa, pionki w stylu V4V). HARPOON wygląda przy nim jak pudło makulatury przewiązane papierowym sznurkiem. Niestety wrażenia zmienia się diametralnie, gdy przyjrzy się algorytmom walki.

Rozgrzywka przebiega w etapach, podczas których strony poruszają na przemian grupy jednostek: powietrznych, nawodnych i podwodnych. Ze względu na takie rozwiązanie gra dopuszcza do zupełnie absurdalnych wypadków w trakcie walki. Okręt podwodny może np. w swoim ruchu zupełnie bezkarnie „dostknąć” do przeciwnika i odpalić torpedy z najmniejszej odległości – nie uwzględniono zupełnie reakcji drugiej strony. Oczywiście nie zawsze pierwsza salwa spuści okręty na dno. Ci, którzy przeżyją będą mogli oddać, jednak prowadzi to do zwykłej bezmyślnej łomotaniny a wygrywa najczęściej ten kto strzeli jako pierwszy.

OBSŁUGA

Sterowanie rozwiązano bardzo wygodnie, ponadto autorzy postarali się o profesjonalną oprawę wszelkich menu. Sterowanie polega na naciskaniu większych i mniejszych guzików, przy których zapalają się i gasną kolorowe lampki. Niestety przesadzono tu w drugą stronę, i czasami nie za bardzo wiadomo co kiedy nacisnąć.

Na początku własnego ruchu musisz wybrać rodzaj jednostek: podwodne, nawodne, lotnicze, klikając na odpowiednie rysunki nad mapą. Ruch jednostek pływających określasz wska-

zu-
j-
c
zespół,
a następnie punkt docelowy. Droga zostanie oznaczona strzałkami. Niestety punkt docelowy musi znajdować się w zasięgu pojedynczego ruchu (od 2 do 5 hexów, w zależności od jednostki) inaczej droga ruchu nie zostanie zaznaczona.

W fazie jednostek lotniczych wybiera się rodzaj misji (CAP – ochrona myśliwska, INTERCEPT – zwalczanie jednostek przeciwnika, RECON – rozpoznawanie) i obszar w jakim mają działać (z wyjątkiem CAP). Walki powietrzne odbywają się automatycznie.

Po wykonaniu (EXECUTE) ruchu okrętów można przeprowadzać ataki. Najpierw trzeba odsunąć kłapkę z przycisku ATTACK, wskazać cel i wcisnąć przycisk. Następnie trzeba jeszcze wybrać broń. Jeśli masz lotniskowiec możesz wykonać atak lotniczy, pod warunkiem że w fazie ruchu lotnictwa nie użyłeś wszystkich eskadr szturmowych i bombowych.



TAKTYKA

Zastosowane w grze algorytmy znacznie redukują znaczenie taktyki, gdyż praktycznie nie sposób zabezpieczyć się przed atakiem. Obrona reprezentowana jest głównie przez działające bez twojego wpływu systemy przeciwrajetowe i walki radioelektronicznej. Trudno im więc odstraszyć przeciwnika (np. utrzymać samoloty na dystans). Szczególnie silną bronią są okręty podwodne, gdyż przeciwko torpedom nie ma bezpośredniej obrony.

Najważniejszym jednak środkiem walki jest samolot. Dzięki własnemu lotnictwu możesz zlokalizować okręty przeciwnika znacznie wcześniej, niż on twoje. Dzięki temu możesz wypracować sobie pozycję do ataku, dostknąć i zniszczyć wroga zanim on zda sobie sprawę co się dzieje. Samoloty są silną bronią ofensywną (to oczywiste) ale także defensywną. Eskadra myśliwców może wykonać misję CAP chroniąc własny lotniskowiec, ale także misję INTERCEPT osłaniając wybrany obszar, w którym np. znajdują się inne twoje okręty.

PODSUMOWANIE

Gra zastępuje na to by na nią zerknąć i nawet trochę się pobawić. Nie wprowadza ona jednak żadnych nowatorskich rozwiązań do tematyki. Walkę morską uproszczono w niej o wiele za bardzo, pozostawiając jedynie pozory realizmu. HARPOON nadal królem, 5TH FLEET co najwyżej Małym Księciem, ale czy ktoś będzie chciał wrócić z tego kolorowego świata do surowej, ascetycznej grafiki HARPOONA?

Pejotl

AVALON HILL'94

PC: SVGA, SB



STRATEGIA

100% 70% 80% 70%

Grafika Brzmienie Obsługa Miodność Gra w 21 zawiera VAT

SECRET SERVICE #22

67



wyzwanie, to aby zwyciężyć musisz pokonać wszystkich przeciwników łącznie z Kintaro i Shang Tsungiem, a także rozprawić się z trzema ukrytymi postaciami, przedtem je oczywiście odnajdując.

Z NOTATNIKA PRAKTYKA

Zasady zadawania ciosów, sterowanie oraz podstawowe ciosy pozostały niezmienione od pierwszej części (opis w SS'13). Podstawowe cechy MK2 opisaliśmy w SS'21 przy okazji wersji na Amigę. Zanim jednak zaczniesz torować sobie drogę, najpierw garść bardzo istotnych uwag.



mię. JADE jest bardzo trudna. Po walce wracasz do OUTWORLD.

MORTAL KOMBAT 2



było tajemnicą sukcesu pierwszej części – bogactwo ciosów (41 FATALITY!). Zrealizowane są one niezwykle wymownie,



Wystartowało wielkie sportowe święto pod znakiem MORTAL KOMBAT 2. Od 7 lutego (data ukazania się wersji PC) krwawe ciosy rozdają już gracze na wszystkich platformach sprzętowych.

Długie oczekiwanie na wersję PC zwróciło się po stokroć! Dzięki niej MORTAL KOMBAT 2 można nazwać najlepiej zrealizowanym i najbardziej widowiskowym mordobiciem wszechczasów. Mimo swoich kilku tygodni MK 2 stał się już grą kultową, a puchar zwycięstwa może mu odebrać dopiero MORTAL KOMBAT 3.

Stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe (min. 386DX, zalecane 486DX2) w całości rekompensuje doskonała czteryplanowa grafika z bogactwem postaci, animowanych plansz, ciosów i przerywnikowych dodatków. Animacja osiąga co prawda szczyt płynności dopiero na 486DX2, ale i na 386DX da się grać po włączeniu najmniejszego stopnia detali. Najbardziej zachwyca oczywiście to, co

a niektóre są tak obrzydliwe, że... lepiej nie mówić. Przez to MK2 dostał wilczy bilet np. w Niemczech, gdzie nie można kupić tej gry. W Polsce na razie nawet się nie śni o tego typu obostrzeniach, a gra już niedługo będzie u nas sprzedawana.

Przy tworzeniu warstwy fabularnej gry dała o sobie znać bogata wyobraźnia projektantów. Oto pokonany w pierwszym turnieju MORTAL KOMBAT Shang Tsung wyblagał u boga Shao wskreszenie, obiecując zorganizowanie drugiego turnieju w zaświatach (OUTWORLD), gdzie nowy mistrz Kintaro mógłby pokonać wszystkich stawających zawodników. Każdy z nich ma bowiem swój powód do uczestniczenia w turnieju. Jeśli podejmiesz

1. BABALITY można zrobić, jeśli nie użyje się HIGH PUNCH w drugiej rundzie.

2. FRIENDSHIP można zrobić, jeśli nie użyje się ani HIGH ani LOW PUNCH w drugiej rundzie.

3. PIT i TOMB to jedyne miejsca, gdzie można zrobić SUPER UPPERCUT, czyli rzucić lub wrzucić przeciwnika na kolce.

4. Gdy nadziejesz gościa na kolce w komnacie KOMBAT TOMB używając SUPER UPPERCUT, możesz trzymać cały czas DOL, a wtedy koleś się zsunie!

5. Tajny SUPER UPPERCUT w komnacie DEAD POOL (wrzucenie do kwasu) wykonuje się (LP, LK), D + HP.

6. Przed SHANG TSUNGIEM w kolejce do rozwalki jest znak zapytania zamiast wizerunku. Jeśli przejdziesz poprzedniego gościa używając TYLKO LOW KICK, to będziesz walczył z panną o imieniu JADE. Dostaniesz komunikat, że znalazłeś przejście z OUTWORLD z powrotem na zie-

7. Z komnaty PORTAL można dostać się do drugiej ukrytej postaci. Gdy robisz UPPERCUT, głos komentuje EXCELLENT, SUPER, etc., ale czasem wyjeżdża z prawej strony ekranu głowa jakiegoś kołosa (prawdopodobnie Tobias Boon lub Dan Forden – główni programiści), trzeba wtedy szybko wcisnąć DOWN + F1 lub DOWN + F2 (drugi gracz), a dostaniesz się znów na ziemię do ukrytej postaci o imieniu SMOKE. Gość prawie nie do pokonania.

8. Po 25 wygranych walkach pokazuje się NOIB SABOT – trzeci i ostatni ukryty koleś do rozwalki.

9. Po 250 walkach dostajesz... ARKANOID!

MortalGulash

PS. Pełna lista ciosów na str. 20.



Wszystko na sprzedaż



Kintaro rulez!

